COMANDO

PREÁMBULO

Las Operaciones Especiales conducidas por los COMANDOS son operaciones militares dotadas de equipo especial y personal altamente adiestrado para la aplicación de procedimientos tácticos y técnicos particulares, con el propósito de destruir al enemigo, mediante misiones de diferente índole y en terreno diferente. La ejecución y duración de estas operaciones dependen básicamente de los recursos humanos y medios materiales disponibles.

Este manual de Operaciones Especiales de COMANDOS es producto de la experiencia e investigación lograda a través de los años durante el desarrollo de los diferentes cursos de la Escuela de Fuerzas Especiales, en la aplicación de continuas Operaciones ante las diferentes amenazas externas e internas y las acertadas ejecutorias como experiencias de las acciones de guerra en el Alto Cenepa, llevadas a efecto por el personal de oficiales y tropa de la Gloriosa Brigada de Fuerzas Especiales No 9 "PATRIA".

COMANDO LA PATRIA O LA TUMBA
ECUADOR

CAPITULO l

INTRODUCCIÓN

1.1. FINALIDAD

Estas instrucciones provisionales contienen conocimientos generales, técnicos y procedimientos de combate que irán a contribuir en la formación del COMANDO siendo una guía que le permita tener una fuente de consulta tanto en el desarrollo del entrenamiento durante las 20 semanas que dura el entrenamiento del curso, como una referencia en su desempeño de funciones como COMANDO del Ecuador, considerando que el soldado de Fuerzas Especiales debe estar preparado para emplearse en cualquier tipo de terreno y circunstancia.

1.2. Propósito de este manual

Este manual es una guía básica de instrucción para el entrenamiento de Operaciones Especiales de COMANDOS de las Fuerzas Armadas Ecuatorianas considerando que el escenario en donde tendrán que actuar es todo el territorio Nacional con sus cuatro regiones naturales, su variedad de climas, y vegetaciones, además debe estar preparado para actuar en cualquier tipo de terreno, diferente tipo de enemigo, debiendo llevarse a la ejecución considerando que éste tipo de operaciones están limitadas únicamente por la imaginación del hombre.

1.3. Importancia de su estudio

La EFE-9, consciente de su misión, capacita a Oficiales, Tropa y Cadetes de las tres ramas de las Fuerzas Armadas para conducir y ejecutar operaciones especiales de Comandos.

Para esto, cuenta con un programa de instrucción orientado a la ejecución, donde todo el entrenamiento se conduce en el terreno bajo situaciones de riesgo acercadas a la realidad del combate en los diferentes escenarios.

El Comando Conjunto de las Fuerzas Armadas mediante una acertada decisión dispone que éste Instituto sea el único facultado para realizar los cursos de Operaciones Especiales, que permita capacitar a Oficiales, voluntarios y Cadetes de Arma y Servicios de las tres ramas de las Fuerzas Armadas, por lo que podemos determinar que la importancia que tiene este manual es grande ya que permitirá unificar la doctrina de las Operaciones Especiales en el país. Sin descuidar el permanente nivel combativo sostenido de sus fuerzas, también se lleva a efecto períodos de reentrenamiento con las diferentes unidades del país como con unidades del exterior.

Los graves problemas que afectan a la seguridad externa e interna y desarrollo social de nuestra Patria, se viven con gran intensidad focalizadamente en cualquier sector de nuestra Amazonía; en el interior de nuestro territorio y toda vez

que aún subsisten problemas territoriales que zanjar con los Estados colindantes, sigue en aumento la presencia de verdaderos enclaves etno-culturales, continúa la afluencia de extranjeros indocumentados de dudosa procedencia que en muchos de los casos asociados con la narcoguerrilla por ahora, constituyen una de las mayores amenazas que atentan contra la seguridad interna del Estado.

Por tanto, los líderes militares de los repartos menores aprenden fundamentales enseñanzas del combate especial de Comandos, los mismos que con su iniciativa irradian dichos conocimientos al resto de miembros de la Fuerza; habidos del saber, comprenden que el logro alcanzado recién comienza a dar sus frutos cuando el duro combate sea el que decida la razón de ser de nuestro permanente afán por formar excelentes COMANDOS.

Por la singularidad anterior, jóvenes Oficiales al igual que el personal de Tropa, debe hacer conciencia de ésta realidad y continuar con un verdadero adiestramiento en el campo militar, que tenga la suficiente consistencia y garantía para hacer frente a las repudiables amenazas del pertinaz enemigo, preservando por siempre nuestro irrevocable derecho de surcar el gran Río de las Amazonas y acabar con todo tipo de lacras sociales.

1.2. CARACTERÍSTICAS DE LA ZONA

Nuestro país el Ecuador tiene cuatro regiones bien marcadas con su clima y vegetación característica, siendo por lo tanto necesario que el COMANDO se prepare para poder desempeñarse en cualquiera de este tipo de regiones considerando que encontramos una variedad de climas y vegetaciones, esto hace que el curso de COMANDOS deba desarrollarse a lo largo de todo el territorio Nacional.

Las diferentes características peculiares tanto de la vegetación como de su geografía, al igual que su orografía exige que la preparación del Comando sea en todo tipo de terreno y región del país ya que esto le permitirá que este capacitado para poder cumplir las diferentes misiones a él asignadas.

CAPITULO ll

EL COMANDO

CARACTERÍSTICAS

2.1. CARACTERÍSTICAS DEL COMANDO

2.1.1. Considerando que el COMANDO debe estar en condiciones de cumplir misiones en cualquier tipo de escenario geográfico tanto en territorio nacional como enemigo demanda que como combatiente tenga la suficiente capacidad para poder actuar en forma eficiente individual como en pequeños grupos en función directa de sus actitudes mentales adecuada para enfrentar situaciones de emergencia y de pasos de estados emocionales fuertes debido a los rigores que pueden ocasionar el combate, a sufrimientos ocasionados por la fatiga etc. El COMANDO debe estar preparado psicológicamente para vencer todos los obstáculos y afrontar los peores reveses, y de esta forma aumentar sus posibilidades de combatir en mejor forma. El conocimiento de técnicas de combate, al igual que dominar las técnicas de sobre vivencia constituyen un requisito esencial para poder combatir eficientemente en cualquier Zona.

2.1.2. Preservar la salud es de especial importancia, pues esta depende fundamentalmente de las condiciones físicas del COMANDO. Los rigores del combate demandarán que esté preparado para soportar altas temperaturas, así como fríos muy intensos por lo que deberá tener la suficiente formación para racionar el agua, los alimentos, saber prestar los primeros auxilios en previsión propia o en apoyo a los compañeros que serán afectados por el combate.

2.1.3. Características.- Debido a los diferentes escenarios en los cuales deberá emplearse el COMANDO deberá tener las siguientes características:
Contextura fuerte, rusticidad, capacidad de soportar largos periodos sin agua, conocimiento de la Zona de Operaciones, capacidad intelectual y mucha resistencia física.

ADAPTACIÓN DEL COMBATIENTE DE OTRAS REGIONES

2.2. ADAPTACIÓN AMBIENTAL

Considerando los diferentes escenarios en los cuales debe operar el COMANDO es importante que durante su preparación conozca y se aclimate a los diferentes climas que permitan basándose en su formación cumplir a cabalidad con las misiones asignadas y con el mínimo de tiempo para poder aclimatarse.

2.3. INSTRUCCIÓN

2.3.1. Para obtener mejores resultados en la instrucción básica del combatiente debe ser realizada mediante ejercicios en el terreno que le permitan conocer y dominar los aspectos topo tácticos del mismo. La instrucción militar en este periodo de adaptación del combatiente tiene como objetivo principal adecuar al hombre para que pueda desarrollarse en cualquier área acrecentando las particularidades de los diferentes escenarios en los cuales puede emplearse.

2.3.2. El combatiente debe ser sometido a un entrenamiento riguroso e intensivo en las técnicas de tiro, así como el dominio de patrullajes y emboscadas, Operaciones Especiales, afín de familiarizarse con estas técnicas de gran efecto de acuerdo alas misiones que puede cumplir. Se hace necesario que el COMANDO tenga el entrenamiento para que pueda permanecer largos tiempos de espera oculto en la tierra o aprovechando la vegetación para que aprovechando la oscuridad pueda llevar a efecto actividades de sabotaje para luego poder regresar a su unidad aprovechando las características de la vegetación.

TOPOTÁCTICOS.

OBSERVACIÓN Y CAMPOS DE TIRO

2.4. OBSERVACIÓN

Es la acción de examinar con atención lo relacionado con el enemigo o las propias tropas, así como el efecto obtenido por el fuego sobre el adversario

2.4.2. Nocturna

Durante la noche dificulta totalmente la observación, solamente por la percepción de ruidos permitirá detectar un movimiento o aproximación de elemento que se dislocan considerando que esta actividad se deberá considerar las fases de la luna considerando las horas de mayor luminosidad.

2.4.3 Indicios

Ciertos indicios, que son característicos de cada región deben ser interpretados, lo que será de gran valía para un observador, tales como;

- Movimiento brusco de la vegetación.
- Reflejo del sol en partes metálicas, provocados por los rayos solares.
- Ruidos o movimientos que son usuales en el sector.

OBSTÁCULOS

2.5. VEGETACIÓN

La vegetación de acuerdo al terreno de empleo constituirá un obstáculo para todo tipo de tropas, lo que en todo momento demandará que el COMANDO este bien preparado para poder emplearse en cualquier tipo de terreno y ante cualquier tipo de vegetación.

.

2.6. RESERVORIOS Y CURSOS DE AGUA

Los reservorios por sus grandes dimensiones se constituyen en obstáculos, siendo necesario recorrer grandes distancias al igual que apoyarse de medios que le permitan sobrepasar, por lo que debemos considerar que para su travesía requiere de entrenamiento especial caso contrario constituye un obstáculo. .

PUNTOS CRÍTICOS

Se entiende por punto crítico a un punto característico u paso obligado a lo largo de un itinerario de marcha o dirección de movimiento, donde se admite puedan ocurrir dificultades de magnitud en la ejecución de la marcha o movimiento.

Punto geográfico o posición clave para el éxito de una operación.

Punto donde hay un cambio de dirección o de declive en una elevación o corriente de agua.

2.7. OTROS ACCIDENTES

De acuerdo con lo considerado cuando realizamos desplazamientos o movimientos se hace necesario que consideremos otros puntos que pueden ser de gran importancia para grupos pequeños en las operaciones: Ejm. Un árbol frondoso u otro punto que puede ser aprovechado por cuanto proporciona un abrigo y encubrimiento.

AVENIDAS DE APROXIMACIÓN

Faja o franja del terreno que proporciona una dirección de avance para una fuerza de una magnitud determinada. Las facilidades que ofrece se referirán en especial a la transitabilidad con cobertura y encubrimiento, observación y campos de tiro, que permiten llegar a un terreno clave o a un objetivo.

2.9. CAMINOS Y PICAS

Los caminos de segundo orden son de gran valía para el desplazamiento de pequeñas unidades, facilitando el dislocamiento en su interior.

Su utilización necesita de un especial cuidado, por cuanto el enemigo las considerará para poder montar emboscadas al igual que para sus desplazamientos.

2.10. CAMPO TRAVÉS

Depende específicamente de las condiciones de la vegetación y accidentes geográficos en determinados sectores, las vías de acceso principalmente si consideramos el empleo de pequeñas unidades a pie facilitarán explotar la sorpresa pero demandan que los movimientos sean realizados con mayor sigilo, en realidad acortan las distancias pero los movimientos van a demandar mayor esfuerzo y preparación del COMANDO por lo que tendrá que tener un eficiente entrenamiento sobre orientación

Debemos considerar que las vías estarán cubiertas por el enemigo por lo que los movimientos a campo traviesa si bien son difíciles no se descarta que con un buen entrenamiento y un correcto equipamiento del COMANDO le permitirán cumplir las misiones asignadas de mejor manera.

`CAPITULO III

MATERIA DE PRIMEROS AUXILIOS

3.1. OBJETIVO.

Normar y establecer los conceptos básicos necesarios para la aplicación correcta de los primeros auxilios. Ya que el comando está expuesto permanentemente a sufrir un accidente de cualquier tipo, por su trabajo militar especial que desempeña.

3.2. HERIDAS

3.2.1. Concepto

Es la interrupción de la continuidad normal de las partes blandas del organismo.

3.2.2. Tipos de Sangrado

3.2.2.1. Sangrado Venoso.

Cuyas características son: sale en forma continua y de coloración rojo oscuro.

3.2.2.2. Sangrado Arterial

Cuyas características son: sale en forma de pulsos y de coloración rojo rutilante.

El sangrado arterial es más grave que el sangrado venoso. Sin embargo, en una herida, frecuentemente se encuentran los dos tipos de sangrado.

3.2.2. Clasificación de las heridas.

Las heridas se clasifican de acuerdo al objeto que las producen.

3.2.2.1. Heridas cortantes.

Cuando es producida por un objeto cortante, por ejemplo un machete.

3.2.2.2. Heridas punzantes.

Cuando es producida por un objeto punzante, por ejemplo un chuzo.

3.2.2.3. Heridas corto - punzantes.

Cuando es producida por un objeto que tiene punta y filo, por ejemplo una daga.

3.2.2.4. Heridas por arma de fuego.

Cuando es producida por cualquier tipo de arma de fuego, por ejemplo el fusil HK.

3.2.3. TRATAMIENTO

3.2.3.1. PARAR LA HEMORRAGIA, que de acuerdo al tamaño y sangrado de la herida, se pueden aplicar los siguientes métodos:

3.2.3.1.1 Método de comprensión.

Que consiste en aplicar un apósito sobre la herida, y se ejerce inmediatamente una presión firme con la palma de la mano por el lapso de unos 10 minutos. Si la hemorragia persiste, se aplica el siguiente método.

3.2.3.1.2. Método del lazo.

Consiste en la aplicación de un lazo fuertemente atado por encima de la herida para impedir el flujo de sangre. Los objetos que pueden utilizarse para aplicar el lazo son: sábanas, pañuelos, camisas, cinturones, etc; excepto aquellos objetos que pueden producir otra herida como son los alambres, cuerdas, cabos, nylon, cordones, etc. Si la hemorragia persiste, e aplica el siguiente método.

3.2.3.1.3. Método del torniquete.

Este método se utiliza en todas las heridas graves, como por ejemplo en la explosión de una mina antipersonal que compromete una extremidad inferior. Consiste en la aplicación de un lazo por encima de la herida, el mismo que se ajusta con un objeto duro como una bayoneta, un palo, una varilla; dando tantas vueltas el nudo hasta que cese el sangrado; debe fijarse uno de los extremos para evitar que se afloje el torniquete. Se mantendrá ajustado por el lapso de 30 minutos, luego se afloja por breves minutos (hasta 5), para permitir la circulación de la parte del órgano que se encuentra por debajo del torniquete, y así evitar la necrosis o gangrena. Si al aflojar vuelve a sangrar abundantemente, ajusto inmediatamente y mantengo así hasta terminar la evacuación a un centro hospitalario.

3.3. TRATAR EL DOLOR.

Que consiste en aliviar el dolor, ya que no se calmará por completo. Los medicamentos que alivian el dolor se llaman **analgésicos.** Entre los más conocidos son:

Voltarén = Berifén = Diclonac = Librafenac = diclofenaco.
Las tabletas se administrarán cada 8 horas

Las ampollas se administrará intramuscular cada 12 horas.

Tramal = Nobligán = Tramadol.
Las tabletas se administrarán cada 8 horas.
Las ampollas se administrarán intramuscular cada 12 horas.

Sosegón.
Las ampollas se administrará intramuscular o intravenosa cada 12 horas.

Toradol = Dolgenal = ketorolaco
Las ampollas se administrará intramuscular cada 12 horas.

Novalgina = Dipirona
Las ampollas se administrará intramuscular o intravenosa cada 12 horas.

Inyesprín.
Las ampollas se administrará intramuscular o intravenosa cada 12 horas.

Eraldor = Tempra = Acetagén = Termil = Tamifén = acetaminofén.
Las tabletas se administrarán cada 4 horas.

Este grupo de fármacos disminuye el dolor, la fiebre, y la inflamación.

3.4. EVITAR LA INFECCIÓN, la infección es una de las complicaciones más frecuentes que puede agravar a la baja. Para lo cual no se debe manipular la herida, ni tratar de limpiarla con agua de la cantimplora, ni de ríos, lagos o vertientes. Los métodos más importantes para evitar la infección son :

3.1 Cubrir la herida con un apósito o paquete sanitario.

3.2 Fijar la cubierta con un vendaje.

3.3 Administrar medicamentos que evitan la infección.

Los medicamentos que evitan la infección se llaman **antibióticos.** Entre los principales tenemos:

3.4.1. **Las Penicilinas.** Deberá investigarse si es alérgico o no. Si no sabe, debe realizarse la prueba intradérmica.

- Megacilina = Penicilina clemizol

Las tabletas se administrarán cada 12 horas
Las ampollas se administrará intramuscular cada día.
- Benzetacil = Benzanil = Biconcilina Bz = Penicilina benzatínica.
Las ampollas se administrará intramuscular cada 14 días.
- Penicilina cristalina de 5’000.000.
Las ampollas se administrarán intramuscular o intravenosa cada 6 horas.

Ampibex = Servicillín = Ampicilina
Las cápsulas se administrarán cada 6 horas
Las ampollas se administrará intramuscular o intravenosa cada 6 horas

Diclocil = Cloxagén = Dicloxacilina.
Las cápsulas se administrarán cada 6 horas.

Chloromycetín = Cloranfenicol.
Las cápsulas se administrarán cada 6 horas.
Las ampollas se administrará intramuscular o intravenosa cada 6 horas.

Eritromicina.
En caso de alergia a la penicilina. Las cápsulas se administrarán cada 6 horas.

Gentamax = Gembexil = Garamicina = Gentamicina.
Las ampollas se administrará intramuscular cada 8 horas

Amikín = Akín = Amikacina.
Las ampollas se administrará intramuscular cada 12 horas.

3.5. EVITAR LA POSTRACIÓN NERVIOSA, o choque nervioso, es un estado clínico que puede conducir a la muerte. Este cuadro puede ocurrir ante una herida, un golpe fuerte, caída, emoción intensa, miedo, etc. Los principales signos y síntomas son: **temblor, palidez, sudoración profusa, enfriamiento, desmayo, pérdida del conocimiento, muerte.**

Las medidas a tomarse son:
3.4.1 Colocar a la baja en una posición cómoda. Retirándolo todo aquello que pueda estorbarlo como la mochila, suspender, fusil, etc.

3.4.2. Aflojar la ropa, cinturón, botas, etc.

3.4.3. Moverlo con cuidado, exclusivamente lo necesario, para evitar la mala manipulación.

3.4.4. Si la baja está consciente, y no hay heridas de cráneo o tórax, colocarlo de tal manera que la cabeza quede más abajo que el resto del cuerpo (tren de lemburg).

3.4.5. Si la baja está inconsciente, colocarlo de tal manera que la cara esté de lado o boca abajo, para evitar la aspiración cuando éste vomite. Revisar la cavidad bucal para extraerle dentadura postiza, o restos de alimentos o sangre.

3.4.6 Abrigarlo con una frazada, cobija, poncho o cualquier ropa que esté disponible.

3.4.7 Se administrará los medicamentos para tranquilizarlos.

Los medicamentos que son tranquilizantes se llaman **sedantes.** Entre los principales tenemos:

Xanax, Frisium, Ansietil, valium.
Las tabletas se administrarán cada 12 horas
Las ampollas de valium se administrará intramuscular cada 12 horas.

3.5. EVITAR EL TÉTANO, todo tipo de herida, incluso las producidas por animales, deben protegerse contra el tétano. Los medicamentos que evitan el tétano son las **vacunas antitetánicas.** Deben administrarse intramuscularmente una ampolla si es una herida pequeña; y dos si es grande o grave.

Previa la administración de este médicamente deberá averiguarse si es alérgico o no. Si no sabe, se realizará la prueba intradérmica.

Cuando las heridas se presentan en el cráneo con compromiso neurológico, en el tórax o en el abdomen, No se administrará nada por vía oral. Es conveniente canalizar una vía endovenosa con suero ya sea lactato de ringer o solución salina. Las heridas deberán ser cubiertas a presión con apósitos o paquetes sanitarios y, ser fijadas con vendas y esparadrapos. Si disponemos de materiales de sutura, se los suturará.

3.6. FRACTURAS

3.6.1. CONCEPTO

Es la pérdida de continuidad del tejido óseo sea hueso o cartílago.

3.6.2. CLASIFICACIÓN

3.6.2.1. Fracturas Abiertas.

Son aquellas fracturas con presencia de herida a nivel de la piel. Son las más peligrosas ya que existe hemorragia, y son altamente contaminantes para el hueso.

3.6.2.2. Fracturas Cerradas.

Son aquellas fracturas sin la existencia de heridas visibles.

3.7. DIAGNÓSTICO

- Dolor que se intensifica al tratar de moverlo.
- Pérdida de la función, como por ejemplo no poder caminar.
- Deformidad del área afectada.
- Hinchazón o edema y cambio de coloración de la piel.

3.8. TRATAMIENTO

- Parar la hemorragia, si existiera una herida.
- Inmovilizar la fractura a través de un entablillamiento. Para no movilizar inadecuadamente, ya existe la posibilidad de provocar una complicación, como es la transformación de una herida cerrada en abierta.
- Aliviar el dolor con la administración de analgésicos.
- Evitar la postración nerviosa.
- Administrar antibióticos y antitetánica en caso de existir una herida.

3.9. MATERIALES PARA EL ENTABLILLAMIENTO

El soldado debe tener ingenio y habilidad, para hacer uso de los objetos que existen en el campo, como por ejemplo el uso de tablas, palos, ramas, fusiles, cartones, periódicos, revistas, cinturones, ropa, sábanas, frazadas, etc. Las tablillas, palos y fusiles, deben ser recubiertas con cualquier tela o ropa a fin de no lesionar las partes blandas como la piel.

3.10. TRATAMIENTO DE LAS FRACTURAS DE LAS EXTREMIDADES SUPERIORES.-

- Colocar las tablillas por encima y debajo de la fractura, las mismas que se atan sin ejercer presión excesiva.
- Si un codo está doblado o recto, dejarlo en esa posición sin tratar de modificarlo.
- Si la fractura no compromete el codo, este doblarlo en ángulo recto para apoyar el antebrazo en un cabestrillo de tela grande y triangular. De esta manera se trata las fracturas del brazo o antebrazo.

3.11. TRATAMIENTO DE LAS FRACTURAS DE LAS EXTREMIDADES INFERIORES.

- La manera más rápida de inmovilizar una pierna rota, es atarla a la pierna sana de la baja. Para esto se colocará una frazada o almohada entre las piernas.
- Al utilizar palos o tablillas, éstos serán enrollados con cualquier tipo de tela, dejando un canal entre los dos para que descanse sobre ella el miembro afectado.
- Se realizará varios amarres por encima y debajo de la fractura.
- En las fracturas de la pierna, las tablillas van desde más arriba de la rodilla hasta el pie.
- En las fracturas del fémur a nivel del muslo, el palo interno va desde unos centímetros por debajo del periné (entre piernas) hasta el pie, y la exterior desde la axila hasta el pie.

3.1.2. TRATAMIENTO DE LAS FRACTURAS DE COLUMNA VERTEBRAL.

- Debemos sospechar en este tipo de fracturas cuando la baja recibió un fuerte golpe a nivel de la columna, cuando hay la presencia de trastornos de la sensibilidad y de los movimientos de cualquier extremidad.
- Deben tratarse con mucho cuidado, ya que los movimientos inadecuados pueden comprometer la médula espinal y dejar secuelas por toda la vida.
- Al moverlo, levantarlo con cuidado, y manteniendo el cuerpo recto. Lo ideal es levantarlo entre cuatro personas; la una tomará de la cabeza, los dos del tronco y el último de las piernas.
- Si la baja está boca abajo, debe llevárselo en esa posición.
- Si la baja está boca arriba, colóquese rollos de tela debajo del cuello y de la porción lumbar, para que la columna permanezca recta. Hay que mantener la cabeza recta e inmóvil.

3.13. RESUCITACIÓN CARDIO PULMONAR

3.13.1. CONCEPTO

Es un conjunto de técnicas que se aplican para mantener en caso de paro cardíaco y/o respiratorio. Para esta técnica, no se requiere de equipos especiales.

- Las causas de para cardio respiratorio, pueden ser múltiples, desde un accidente o traumatismo hasta una enfermedad.

3.13.2. DIAGNOSTICO DE PARO RESPIRATORIO

- Ausencia de ruidos respiratorios.

- Ausencia de movimientos del tórax y del abdomen.
- Cambio de coloración de la piel, a un tono violáceo, que generalmente comienza en las partes dístales del cuerpo como son los pulpejos de los dedos y sus uñas, orejas, labios, nariz para luego extenderse a todo el cuerpo.
- Pérdida de la conciencia.

3.13.3. DIAGNOSTICO DE PARO CARDIACO

- Hay fallo de la circulación que se comprueba con la ausencia de pulso ya sea a nivel del antebrazo (pulso radial), del cuello (pulso carotídeo), de la ingle (pulso femoral).
- Existe paro del corazón que se comprueba acercando el oído al pecho de la baja.
- Presencia de cambio de coloración, a un tono pálido (lividez).
- Pérdida del conocimiento.

3.13.4. TRATAMIENTO

- Debe efectuarse inmediatamente sin pérdida de tiempo, ya que el cerebro, es el órgano noble del organismo que tenemos que cuidar, puede resistir la falta de circulación, sin daño hasta cinco minutos

- **Masajes.** Cuando está **una persona**, cerca de la persona afectada, la misma se encarga de dar respiraciones artificiales, y masaje cardíaco, con la modalidad de **dos respiraciones y quince masajes cardíacos.**

3.13.5. **En el paro respiratorio.**

Se dará respiración artificial, para lo cual existen dos técnicas: **respiración boca a boca y respiración boca a nariz.** La última se dará cuando existen heridas amplias de boca, fractura de mandíbula, maxilar superior o piezas dentarias numerosas.

3.13.5.1. Respiración artificial BOCA A BOCA,

- Colocar a la baja de espaldas, y el cuello en hiperextensión, esto se logra tomando con la una mano por detrás del cuello, y con la otra de la frente, siempre y cuando no haya sospecha de fractura de columna cervical.
- Despejar la boca de cualquier cuerpo extraño.
- Colocar el pulgar en la comisura de los labios y empuñar la quijada para elevar hacia adelante y abrir la boca.
- Tapar la nariz con la otra mano.

- El resucitador aspira fuertemente, luego aplica firmemente los labios a los de la baja, para exhalar todo el aire inspirado, hasta observar que el pecho del accidentado se eleve. Si se eleva el abdomen, es indicativo de que el aire está entrando al estómago. Si esto sucede repetir los pasos con mayor cuidado.
- Se repite de acuerdo a la técnica indicada anteriormente, dependiendo de si están dos o una persona auxiliando.

3.13.5.2. **Respiración artificial BOCA A NARIZ.,**

- El procedimiento es similar al anterior sólo que se debe cerrar la boca y dejar libre los orificios nasales, para administrar el aire por esa vía.

3.13.6. **EN EL PARO CARDIACO,**

- Se dará el MASAJE CARDÍACO EXTERNO.
- Al comienzo puede reestablecerse los latidos cardíacos con la administración de un golpe fuerte con el puño cerrado en la mitad del pecho, pero una sola vez.
- La baja debe estar boca arriba, y sobre una superficie dura.
- La una mano se coloca en la mitad del pecho sobre el hueso de la mitad.
- La otra empuña los dedos de la primera, de tal manera que haga contacto el talón de la mano.
- Los codos del auxiliador deben estar hiperextendidos, es decir sin flexionar.
- Sobre los brazos se deja caer el peso del cuerpo, de tal manera que hunda los huesos del tórax y luego aflojar.(abajo y arriba).
- La técnica será de acuerdo al número de auxiliadores como se indicó anteriormente.

Estas maniobras de resucitación cardiopulmonar se realizarán por el lapso de diez minutos, tomando en cuenta que a partir de los cinco minutos ya hay daño cerebral.

3.14. QUEMADURAS

3.14.1. CONCEPTO

Es la lesión de los tejidos producidas por el calor o cualquier agente físico químico como el fuego, radiaciones, la luz ultravioleta del sol, electricidad, sustancias ácidas,
etc.

3.14.2. CAUSAS MAS FRECUENTES

- LLAMAS Y RELAMPAGOS... 77.1%
- LIQUIDOS CALIENTES.. 13.0%
- POR CONTACTO... 5.1%
- ELECTRICAS... 3.0%
- QUIMICOS.. 1.4%

3.14.3. PRONOSTICO

El pronóstico dependerá de la extensión de la quemadura y de la prontitud con que se le den los primeros auxilios.

La extensión de la quemadura se la mide en superficie corporal y una palma de la mano equivale al 1%. De acuerdo a esto tantas palmas es tanto de porcentaje quemado. De acuerdo a los últimos congresos.

3.14.4. CLASIFICACION DE LAS QUEMADURAS DE ACUERDO A LA PROFUNDIDAD

3.14.4.1. Quemadura de Primer Grado.

Incluye sólo la capa superficial de la piel que corresponde a la epidermis. Su característica clínica es piel color rojiza, dolor, ardor y alguna hinchazón.

3.14.4.2. Quemadura de Segundo Grado.

Que compromete a la epidermis y dermis de la piel. Su característica clínica es la presencia de ampollas y vesículas llenas de líquido.

3.14.4.3. Quemaduras de Tercer Grado.

Que compromete toda la piel y órganos internos como músculo, hueso, etc. Requieren tratamiento quirúrgico.

Las quemaduras por electricidad siempre son graves y producen quemaduras de tercer grado.

3.14.5. TRATAMIENTO

- Mantener las vías aéreas libres, tranquilizarlo, si es necesario sedarlo, para evitar el shock nervioso.
- Administrar líquidos por vía oral para evitar la deshidratación. La bebida debe prepararse poniendo media cucharita de sal en un litro de agua.
- Lavar la herida con agua tibia y jabón suave (pH neutro), para evitar la infección. No se debe romper las ampollas o vesículas. Si disponemos de cremas con antibiótico, administrar localmente en el área quemado.
- Cubrir la quemadura con apósito estéril y seco.
- Administrar de ser posible antitetánica para evitar la enfermedad del tétanos.

- Administrar medicación para aliviar el dolor. Los analgésicos.
- Transferir a un centro de atención médica.

3.15. MORDEDURAS DE SERPIENTES

Actualmente se conoce que el único tratamiento efectivo es la administración del suero antiofídico.

Tenemos que diferenciar entre la mordedura de una culebra venenosa de la no-venenosa.

3.15.1. Mordedura de una Culebra Venenosa.

Deja la marca de los dos colmillos.

3.15.2. Mordedura de una Culebra no Venenosa.

Deja como huella dos hileras de sus dientes en forma de herradura.

Para conocimiento el tratamiento convencional, aunque algunos autores no están de acuerdo, es el siguiente:

3.15.3. Tratamiento en el caso de una mordedura de culebra venenosa.-

- No se permitirá que la persona mordida corra o camine, debiendo más bien tranquilizarlo, colocarlo en una posición cómoda, para evitar la taquicardia y aceleración de la diseminación orgánica del veneno.
- Elevar el miembro afectado.
- Colocar un torniquete por encima de la mordedura. Para detener la circulación sanguínea.
- Se puede tratar de drenar el veneno realizando un corte en cruz o en X , en el sitio de la mordedura. Succionar la sangre lo más rápido posible. Más de treinta minutos ya no realizar esta maniobra. Para succionar debe tener en cuenta que la dentadura esté en perfecto estado, sin caries dental.
- Transportar urgentemente a la baja en camilla o vehículo a un centro hospitalario. Para administrarlo el antiveneno.
- Si se dispone de hielo, aplicar localmente en la mordedura, para disminuir el riego sanguíneo.

Lo ideal es tranquilizar al paciente, aplicar el antiveneno y trasladarlo en una camilla al centro de salud u hospitalario.

3.16. PRACTICA

3.16.1 HERIDAS

- VIDEO: TRAUMA EN LA 21 BS “CONDOR”
- SUTURAS: EN COBAYO

- PIZARRA DE TIZA LIQUIDA
- PAPELOGRAFOS
- TORNIQUETE

3.16.2. <u>FRACTURAS</u>

- ENTABLILLAMIENTO
- CAMILLA IMPROVISADA
- PAPELOGRAFOS

3.16.3. RESUCITACION CARDIO PULMONAR (RCP)

- MASAJE CARDIACO POR PAREJAS
- RESPIRACION ARTIFICIAL POR PAREJAS
- PAPELOGRAFOS

3.16.4. QUEMADURAS

- TRATAMIENTOS, LAVADOS Y VENDAJES
- PAPELOGRAFOS

3.16.5. MORDEDURAS DE CULEBRAS

- VENENOSAS
- NO VENENOSAS
- PAPELOGRAFOS

3.16.6. APLICACIÓN DE SUEROS E INYECCIONES

- INYECCIÓN INTRAMUSCULAR EN EL GLÚTEO
- INYECCIÓN INTRAVENOSA EN EL ANTEBRAZO
- APLICACIÓN DE SUERO EN EL ANTEBRAZO
- PAPELÓGRAFOS.

CAPITULO IV

ORIENTACIÓN Y NAVEGACIÓN TERRESTRE

4.1. GENERALIDADES

La navegación y orientación terrestre, se puede definir como el desplazamiento correcto sobre el terreno basándose en rumbos, azimut y distancias que nos permiten determinar en cualquier momento el lugar donde nos encontramos.

4.2. ORIENTACIÓN

Es saber donde estamos ubicados con relación a los cuatro puntos cardinales, es de vital importancia para la navegación el saber orientarse; el conocimiento previo que usted tenga del sector puede ser su mayor ventaja antes de entrar en una Zona desconocida, tome una carta de esa área y realice un análisis minucioso de los accidentes y puntos característicos etc. Apréndase de memoria el estudio de la carta, esta información le ayudará en las operaciones de combate y puede ser decisiva para sobrevivir

4.2.1. Uso de la brújula

4.2.1.1. Componentes

- Tapa Protectora
- Tapa de Aluminio
- Tapa de Cristal
- Visor Posterior
- Alidada
- Argolla de Transporte

4.2.1.2. Uso durante el día

- Para la orientación de la carta
- Medición de azimut
- Mire por el visor y apunte con la aliada

4.2.1.3. Uso durante la noche

- Manejar basándose en los clips, 1 clip equivale a 3 grados
- Rayas Luminosas

4.3. NAVEGACIÓN TERRESTRE

4.3.1. Generalidades

La historia enseña de muchas formas de navegación, pero para este propósito y considerando el tipo de amenaza el soldado debe tener la suficiente habilidad para navegar dominando los siguientes métodos:

- Navegación con brújula
- Navegación con carta topográfica
- Navegación con GPS

4.3.2. Navegación con brújula

El conocimiento y correcto empleo de la brújula, sirven al combatiente para ubicarse y trasladarse en el terreno de un punto a otro con facilidad, ya que le permite seguir una dirección permanente y precisa.

4.3.3. Navegación e interpretación de la Carta Topográfica

El uso correcto de este medio como es la foto carta facilitará el traslado de un punto a otro ya que el combatiente puede escoger la ruta a seguir tomando en cuenta el terreno, su relieve y vegetación, con lo cual se hace más preciso y efectivo el avance hacia el objetivo y la identificación del lugar exacto en donde se encuentra.

4.3.4. Navegación con GPS

Este sofisticado aparato sirve para determinar nuestra posición de acuerdo al sistema de cuadrícula militar, ya que puede memorizar las coordenadas de varios puntos importantes, determinar los azimut a seguir, la distancia a recorrer, velocidad de marcha, altura a la que se encuentra, siendo de gran utilidad para navegar tanto en el día como en la noche.

4.4. ENTRENAMIENTO TÉCNICO

En la orientación a mas del conocimiento básico de la brújula, el GPS y la lectura de cartas elemental se debe adiestrar al soldado en el paso de una pista de orientación por medio de:

- Cerrar una pequeña poligonal realizando un croquis con azimut y distancias.

- En la poligonal no deben existir puntos materializados con la finalidad de lograr que el soldado sienta confianza en lo que realiza.

- Este ejercicio permite verificar el grado de confianza y el empleo correcto de los medios de orientación.

4.4.1. Conocimiento de GPS.

4.4.1.1. Que es el Global Position Sistem (GPS)

El sistema global de posición (GPS) es un principal sistema basado en satélite y radionavegación militar desarrollada por el Departamento de Defensa de los E.U. El GPS consiste de 24 satélites en órbitas las 12 horas. Los satélites emiten señales los cuales pueden ser rastreados por los receptores para encontrar la posición del sistema GPS, provee además capacidad de navegación las 24 horas, día y de la noche, y a lo ancho del mundo.

4.4.1.2. Empleo del GPS

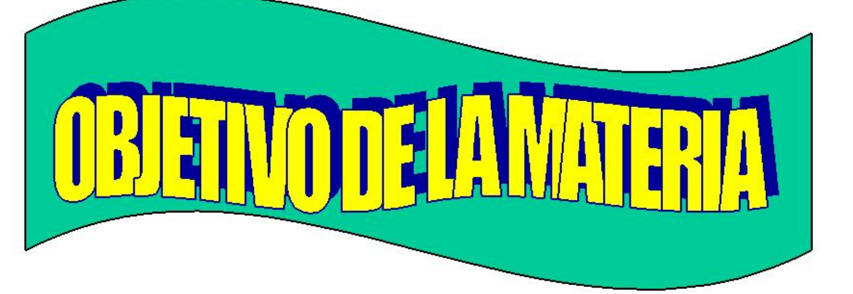
Es conveniente que cada patrulla tenga por lo menos dos GPS, uno el encargado de la navegación y otro el Comandante de la patrulla a fin de que sea más confiable el trabajo que se realiza y se facilite el control.

Para poder emplear el GPS, se debe buscar de preferencia un lugar despejado, desde el cual se localizará los satélites que le permitan obtener los datos iniciales para la navegación.

El entrenamiento demanda que el soldado repita cuantas veces sea necesario para que tenga la confianza respectiva en la manipulación del GPS.

G. P. S.

SISTEMA DE POSICION GLOBAL



CAPACITAR AL ALUMNO PARA:

» Determinar sus generalidades.
» Identificar la finalidad del G. P. S.
» Localizar los pasos para actualizar el G. P. S.
» Realizar el manejo y aplicación correctamente del G. P. S.

GENERALIDADES

• EL SISTEMA DE POSICION Y NAVEGACION POR SATELITES ESTA DISEÑADO PARA DAR LAPOSICION EXACTA DE UN PUNTO EN LAS COORDENADAS (X,Y,Z) LONGITUD, LATITUD Y ALTURA.

• FUE DESARROLLADA POR EL DEPARTAMENTO DE DEFENSA DE LOS EE.UU. COMO UN RECURSO MUNDIAL PARA LA NAVEGACION.

• FUNCIONA EN SIETE IDIOMAS: INGLES, FRANCES, NORUEGO, ITALIANO, ESPAÑOL, JAPONES ALEMAN.

•RECEPTA SEÑALES DE LOS SATELITES, LAS CUALES PERMITEN QUE LOS MICROPROCESADORES EN EL RECEPTOR COMPUTEN LA DISTANCIA EXACTA DESDE LOS SATELITES EN SU LOCALIZACION Y ADEMAS USA REGLAS GEOMETRICAS PARA DETERMINAR SU ALTURA Y SUS COORDENADAS EXACTAS.

• LAS BATERIAS TIENEN UNA DURACION DE 20 HORAS, Y SI ESTA NAVEGANDO CONTINUAMENTE SU DURACION VARIA APROXIMADAMENTE ENTRE LAS 5 Y 6 HORAS. PARA CAMBIAR LAS BATERIAS LO DEBEMOS HACER MAXIMO 30 MINUTOS LUEGO DE HABER SACADO LAS BATERIAS DESGASTADAS.

GENERALIDADES

- EL SISTEMA DE POSICION GLOBAL CONSTA DE 24 SATELITES EN ORBITA ESPACIAL.

- ESTA DISEÑADO PARA CAPTAR LA SEÑAL DE 8 SATELITES A LA VEZ.

- TIENE 100 MEMORIAS DISPONIBLES.

- DA LA FACILIDAD DE ESCOGER 3 RUTA CON 20 PUNTOS DE REFERENCIA.

- POR MEDIO DE LA ANTENA ANTERIOR NOS PERMITE NAVEGAR DENTRO DE UN VEHICULO.

- EL GPS PUEDE SER UTILIZADO POR ARTILLEROS, PATRULLAS, PARACAIDISTAS OPERACIONALES, PATRULLAS DE RESCATE Y MUCHOS OTROS MAS.

- EL GPS NORMAL TIENE UN ERROR DE + - 100 Mts. EN SUS DATOS, MIENTRAS QUE EL GPS DIFERENCIAL TIENE UN ERROR DE +- 2 Mts.

FINALIDAD

1.- DAR UNA AYUDA PARA LA NAVEGACION DE TROPAS A PIE Y EN VEHICULO, EVITANDO LA PERDIDA DE TIEMPO Y LLEGAR CON MAYOR FACILIDAD HACIA EL OBJETIVO.

2.- NOS PERMITE DAR LAS COORDENADAS EXACTAS DEL LUGAR DONDE NOS ENCONTRAMOS Y DE ESTA MANERA ENTREGAR LOS ABASTECIMIENTOS A LAS TROPAS QUE ESTAN NAVEGANDO.

3.- PERMITE DAR LAS COORDENADAS PARA EL RESCATE DE TROPAS PERDIDAS.

4.- AL MOMENTO DE SOBREVOLAR LAS POSICIONES DEL ENEMIGO PODEMOS SABER LA UBICACIÓN EXACTA DEL MISMO Y DE ESTA MANERA PEDIR FUEGO DE ARTILLERIA.

5.- REDUCIR AL MAXIMO LA EXPOSICION AL FUEGO ENEMIGO.

6.- AL DAR LA POSICION EXACTA DE TROPAS AMIGAS EVITAMOS QUE POR ERROR, NUESTRA TROPAS REALICEN FUEGO SOBRE LAS MINAS.

7.- PARA LA ARTILLERIA SE PUEDE DAR LAS COORDENADAS EXACTAS DEL ENEMIGO Y CON ESTO SE GANA TIEMPO, CONFIANZA Y PRECISION EN EL TIRO.

PASOS FUNDAMENTALES PARA LA ACTUALIZACION DEL G.P.S.

1. CON EL GPS PRENDIDO SE DEBE ESPERAR LAS SEÑALES DE 3 SATELITES COMO MINIMO, PARA QUE SE ACTUALICE LA HORA Y LA FECHA EXACTA.

2. EN **SETUP** ESCOGEMOS LA OPCION ESTILO COORDENADAS? Y DEBEMOS COLOCAR EN **UTM** 17 M..

3. EN **NAV** ESCOGEMOS LA OPCION CDI SCALE? Y DAMOS LA ESCALA EN LA QUE DEBEMOS NAVEGAR.

4. EN LA OPCION **APAGADO AUTOMATICO ?** EN SETUP, INDICAMOS SI DESEAMOS O NO QUE EL GPS SE APAGUE AUTOMATICAMENTE, PERO SE RECOMIENDA ESCOGER UN TIEMPO MAXIMO QUE PERMANESCA PRENDIDO CUANDO NO LE ESTEMOS UTILIZANDO, YA QUE SI NOS OLVIDAMOS PRENDIDO EL GPS SE CONSUMEN LAS BATERIAS EN POCO TIEMPO.

5. EN LA OPCION **CONTRASTE ?** O CON LAS TECLAS # 3 Y 7 (AL PRENDER EL GPS) DEBEMOS INDICAR EL CONTRASTE QUE DESEAMOS.

6. HAY QUE REALIZAR EL AJUSTE DE TIEMPO? EN BASE A LA HORA GRENWICH, EN NUESTRO PAIS ES -05h00m.

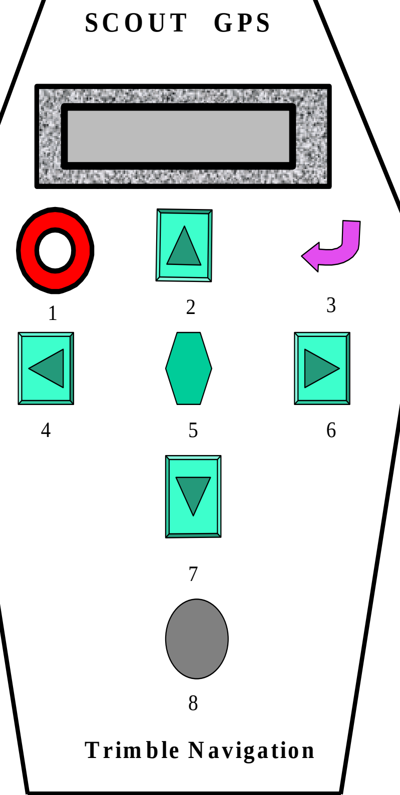
7. DEBEMOS ESCOGER EN QUE NORTE MAGNETICO O VERDADERO DESEAMOS NAVEGAR, ESTE PASO SE LO REALIZA EN **NAV.**

8. EN **DATUM DEL MAPA?** DEBEMOS PONER S-AMERICAN 56 MV.

9. EN **SETUP** DEBEMOS ESCOGER EL LENGUAJE EN EL QUE DESEAMOS TRABAJAR.

FUNCIONAMIENTO DEL G.P.S.

MANEJO DEL TECLADO



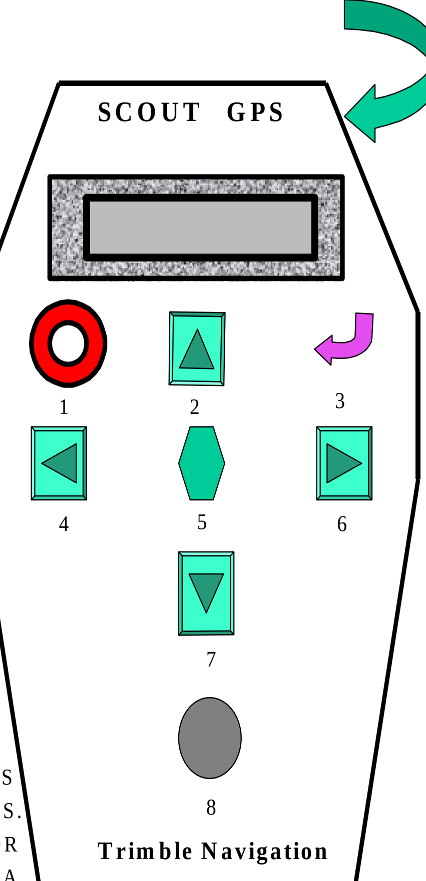
• **TECLA # 1.** NOS SIRVE EXCLUSIVAMENTE PARA GRABAR NUESTRA POSICION, PARA QUE ESTA POSICION NOS DE LA ALTURA EXACTA, SE RECOMIENDA ESPERAR QUE EL GPS CAPTE COMO MINIMO 4 SATELITES.

• **TECLA # 2** ES SIMILAR AL "ENTER" DE UNA COMPUTADORA Y SIRVE PARA QUE SE EJECUTE LA OPCION QUE ESCOJEMOS.

• **TECLA # 4 Y # 6.** NOS SIRVE PARA MOVERNOS HACIA LA DERECHA O HACIA LA IZQUIERDA DEL MENU PRINCIPAL, Y PARA IR DIJITANDO O CAMBIANDO LAS LETRAS Y NUMEROS DE LAS MEMORIAS.



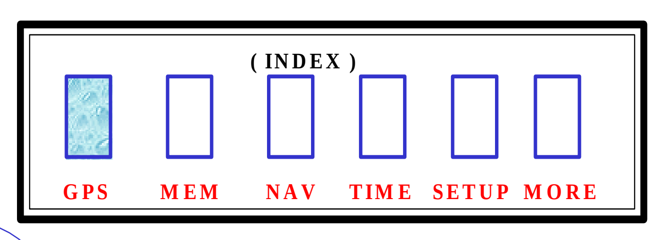
FUNCIONAMIENTO DEL G.P.S.



• **TECLA # 3 Y # 7.** SIRVE PARA UBICARNOS EN EL DATO QUE DESEAMOS INGRESAR DE LA OPCION QUE HAYAMOS ESCOGIDO DEL MENU PRINCIPAL, TAMBIEN PARA CAMBIAR LAS LETRAS Y NUMEROS CUANDO ESTAMOS DIGITANDO LAS MEMORIAS.

• **TECLA # 5.** SIRVE PARA ENTRAR O SALIR A LOS DATOS QUE DESEAMOS DIGITAR DE CADA OPCION DEL MENU PRINCIPAL.

• **TECLA # 8.** LA UTILIZAMOS PARA PRENDER Y APAGAR EL GPS. (PARA APAGAR LE TENEMOS POR 4 SEG. O TAMBIEN DE OTRA FORMA ES: APLASTANDO SIMULTANEAMENTE LA TECLA # 7 Y # 8).



1. GPS

INDICE

NOS SIRVE PARA LOCALIZAR LAS COORDENADAS EN (X,Y,Z) DE LA POSICION DONDE NOS ENCONTRAMOS, LA MISMA QUE SE PUEDE GRABAR CON LA TECLA # 7 DEL GPS. AL DETECTAR 4 SATELITES YA PODRIAMOS GRABAR NUESTRA POSICION PORQUE YA TENEMOS LAS 3 COORDENADAS, MIENTRAS MAS SATELITES RECEPTA EL GPS, LOS DATOS QUE RECIBIMOS SON MAS PERFECTOS. VAMOS A NOTAR CLARAMENTE QUE LOS DATOS CAMBIAN CADA SEGUNDO Y ES PORQUE VA DETECTANDO DIFERENTES SATELITES.

LA PANTALLA EL MOMENTO DE MANTENER EN ESTA OPCION EL GPS AUTOMATICAMENTE COMIENZA A DETECTAR LOS SATELITES (EXISTEN 32 SATELITES ALREDEDOR DE LA TIERRA).

CUANDO EL GPS ESTA DETECTANDO LOS SATELITES NOS COMIENZA A DAR NUESTRA POSICION EN EL SIGUIENTE ORDEN:

CON 2 SATELITES NOS DA LAS COORDENADAS SOLO EN X.
CON 3 SATELITES NOS DA LAS COORDENADAS EN X, Y.
CON 4 SATELITES NOS DA LAS COORDENADAS EN X, Y, Z.

DETECTA HASTA 8 SATELITES PERO SE NECESITA QUE ESTE UN DETERMINADO TIEMPO PRENDIDO Y EN UN LUGAR SIN CUBIERTA



EN ESTA OPCION EL GPS NOS INFORMA LOS SIGUIENTES DATOS:

1. PONER ALTITUD ? AUTOMATICAMENTE NOS DA LA ALTURA EXACTA DEL LUGAR DONDE NOS ENCONTRAMOS LUEGO DE HABER CAPTADO 4 SATELITES.

2. DATOS DE SAT ? MIENTRAS VA CAPTANDO LOS SATELITES NOS VA DANDO LOS DATOS DEL MISMO. LA PANTALLA NOS INDICA LOS SIGUIENTES DATOS:

U T M 17 766956
M 9913900
3015 m

UTM. ES LA IDENTIFICACION DE LA CUADRICULA QUE SE UTILZA EN LAS CARTAS TOPOGRAFICAS EN NUESTRO PAIS.

17.ES LA ZONA DONDE SE ESTA TRABAJANDO, ESTE DATO ENCONTRAMOS EN LA CARTA TOPOGRAFICA. EL GLOBO TERRAQUEO ESTA DIVIDIDO POR ZONAS Y NUESTRO TERRITORIO OPUPA LAS ZONAS 17 Y 18.

M. SIGNIFICA EL NORTE.

766956 . ES LA COORDENADA EN X, QUE SALE DEL MERIDIANO CERCANO A ESE PUNTO.

991390 . ES LA COORDENADA EN Y, SALE DEL PARALELO CERCANO A ESE PUNTO.

3015 m. ES LA COORDENADA EN Z, ES LA ALTURA DE ESE PUNTO.

CONTINUA………..

EL CRUCE DE UN MERIDIANO Y UN PARALELO EN EL ECUADOR (MITAD DEL MUNDO) DA LATITUD 00° 00´ 00´´ PARA QUE LOS PARALELOS QUE ESTAN DEBAJO DE ESE PUNTO NO SEA NEGATIVOS, EL IGM DESIGNO A ESTE PUNTO CON LAS COORDENADAS (500.000 - 10´000.000) Y EN BASE A ESTE SE HAN REALIZADO TODAS LAS CARTAS TOPOGRAFICAS DE NUESTRO PAIS.

PRECAUCION: CUANDO SE QUIERA GRABAR UNA POSICION LEIDA EN LA CARTA DEBEMOS TENER EN CUENTA QUE EN LOS MERIDIANOS (COORDENADAS EN X) EXISTEN 6 NUMEROS Y HAY QUE FIJARSE BIEN EN LA CARTA TOPOGRAFICA, YA QUE EL PRIMER NUMERO ESTA MAS PEQUEÑO EN RELACION A LOS DEMAS Y ESTO SE DEBE A QUE SE ENCUENTRA EN LA MISMA ZONA, ESTE NUMERO TAMBIEN HAY QUE ANOTARLO, AL IGUAL QUE PASA CON LOS PARALELOS (COORDENADOAS EN Y), AMBIEN SE ANOTA 2 NUMEROS PEQUEÑOS QUE SE ENCUENTRA EN LA IZQUIERDA DE LOS 2 DEMÁS.

DESDE LA LATITUD 00° 00´ 00´´ PARA ARRIBA NOS VAMOS A DAR CUENTA QUE TENEMOS QUE ANOTAR LOS 8 NUMEROS, PORQUE ES MAS DE 10´000.000 Y DESDE LA LATITUD 00° 00´ 00´´ PARA ABAJO ANOTAMOS 9 NUMEROS. EN EL SIGUIENTE EJEMPLO LAS COORDENADAS EN "**Y**" SE ENCUENTRAN DEBAJO DE LA LATITUD 00° 00´ 00´´.

Ejemplo: **COL. MULALO (766956 - 9913900)**

NOTA: EL GPS CUANDO NOS DA LAS COORDENADAS DE UN PUNTO, LO HACE A DISTANCIA DE 1 mt.

(INDEX)

GPS MEM NAV TIME SETUP MORE

2. MEM

INDICE

EN ESTA OPCION NOS DA A ESCOGER LOS SIGUIENTES PUNTOS:

1. CREAR NUEVA MEM ?. PARA CREAR NUEVA MEMORIA DEBEMOS RECORDAR QUE TENEMOS QUE PONER EN LA PRIMERA PANTALLA LOS SIGUIENTES DATOS Y QUE SON UNA CONSTANTE EN CADA PAIS:

UTM 17 M

- EN LA SEGUNDA PANTALLA NOS PIDE LOS DATOS DE LAS COORDENADAS EN "X" CON 6 NUMEROS:

UTM _ _ _ _ _ _

(ESTE)

- EN LA SIGUIENTE PANTALLA PIDE LAS COORDENADAS "Y" CON 8 NUMEROS:

UTM_ _ _ _ _ _ _ _

(NORTE)

- A CONTINUACION PIDE QUE DIGITEMOS LA ALTURA SOBRE EL NIVEL DEL MAR:

+ - 02912 m.

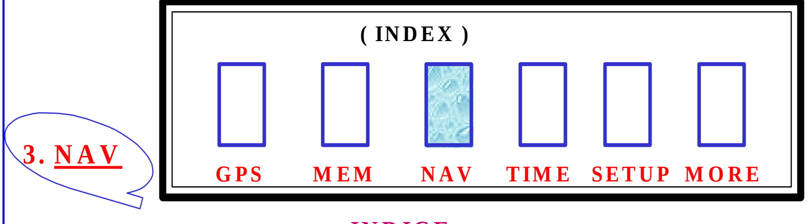
2. CAMBIAR ESTA MEM ? CAMBIAR LOS DATOS DE LA MEMORIA, SE LO UTILIZA TAMBIEN PARA CORREGIR ALGUN ERROR QUE HAYAMOS TENIDO AL MOMENTO DE DIGITAR LOS DATOS DE ESA MEMORIA.

CONTINUA……..

3. CAMBIAR NOMBRE ? NOS MUESTRA EL NOMBRE ANTERIOR DE LA MEMORIA Y LO PODEMOS BORRAR LETRA POR LETRA. SI QUEREMOS BORRAR TODO EL NOMBRE DE LA MEMORIA, COLOCAMOS EL CURSOR DEBAJO DEL ASTERISCO QUE SE ENCUENTRA EN LA PARTE SUPERIOR DERECHA DE LA PANTALLA, Y DIGITAMOS "ENTER", AUTOMATICAMENTE SE BORRA EL NOMBRE DE LA MEMORIA, LUEGO PODEMOS DIGITAR EL NOMBRE QUE SE DESEE.

4. BORRAR ESTA MEM ? NOS PERMITE BORRAR UNA MEMORIA QUE YA NO ESTEMOS NECESITANDO, AL MOMENTO DE DIGITAR "ENTER" NOS PREGUNTA **"ESTA SEGURO"** Y SI LO ESTAMOS DIGITAMOS NUEVAMENTE "ENTER".

5. BORRAR ALMAC .? BORRA TODAS LAS MEMORIAS QUE TENEMOS GRABADAS EN EL GPS.



INDICE

ESTA OPCION NOS PERMITE LA NACEGACION CON MAYOR FACILIDAD YA QUE NOS DA ALGUNOS DATOS PARA IR CONTROLANDO LA DIRECCION EN QUE NOS DIRIGIMOS Y NO DESVIARNOS DEL PUNTO AL QUE QUEREMOS LLEGAR.

1. DESTINO ? TENEMOS QUE DIGITAR EL PUNTO AL QUE QUEREMOS LLEGAR NAVEGANDO.

CONTINUA……

2. SET CDI SCALE ? EN LA PRIMERA PANTALLA NOS PIDE LA ESCALA CON LA QUE QUEREMOS TRABAJAR CON UN MINIMO DE 2 Km Y UN MAXIMO DE 12 Km. EN LA SEGUNDA PANTALLA NOS PERMITE ESCOGER LAS SIGUIENTES 2 OPCIONES QUE SIRVEN PARA EL GRAFICO QUE SE MUESTRA EN SEE NAV COMBO ?

a.- Steer - center. NOSOTROS SOMOS LA BARRA Y TENEMOS QUE COLOCAR LA MISMA EN EL CENTRO DEL CIRCULO LO CUAL SIGNIFICA QUE ESTAMOS EN BUENA DIRECCION HACIA EL OBJETIVO.

b.- steer - needle. ES TODO LO CONTRARIO A LA OPCION ANTERIOR, NOSOTROS SOMOS EL CIRCULO Y HAY QUE COLOCARLE EN LA BARRA.

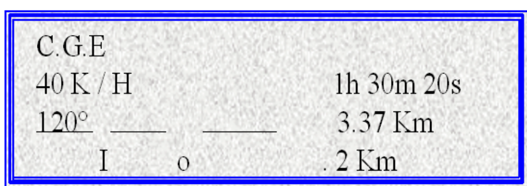
3. RESET DERROTA ?

4. SEE NAV MIXER ? NOS INDICA VARIOS DATOS QUE NOS AYUDA A NUESTRA NAVEGACION Y LO HACE EN VARIAS PATRULLAS.

a.- LLEGADA
b.- VELOCIDAD AVANCE:
c.- INFO DERROTA:
d.- TOTALES:
e.- PROM . VELOCIDAD:
f.- VELOCIDAD:
g.- DESTINO:
h.- CAMBIAR ALTURA:

CONTINUA………..

4.2.- See nav combo ? INDICA EN UNA SOLA PANTALLA LA MAYORIA DE LAS OPCIONES DEL **See nav mixer,** Y ES MUY IMPORTANTE YA QUE AQUÍ NOS PRESENTA EL GRAFICO DONDE NOS INDICA SI NOS ESTAMOS DESVIANDO DE NUESTRA DIRECCION, NOS PERMITE SABER A CUANTOS Kms DEL OBJETIVO NOS ENCONTRAMOS NOSOTROS, EL AZIMUT, Y OTROS DATOS.



C.G.E.- ES EL NOMBRE DEL OBJETIVO AL QUE QUEREMOS LLEGAR

40 K / H.- ES LA VELOCIDAD A LA QUE NOS ESTAMOS MOVILIZANDO

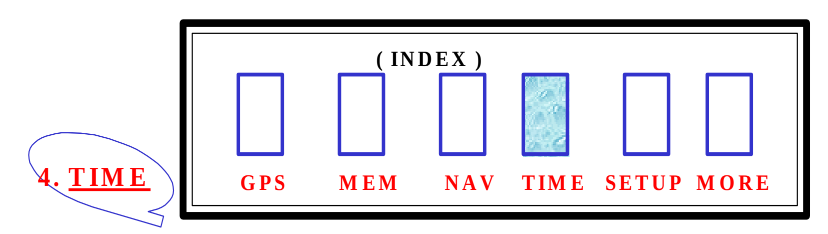
120° NOS INDICA QUE EL OBJETIVO ESTA A 120° Y QUE TENEMOS QUE DIRIGIRNOS HACIA LA DERECHA PARA LLEGAR AL MISMO.

1h 30m 20s.- EN BASE A LA VELOCIDAD QUE NOS ESTAMOS MOVILIZANDO NOS INDICA EL TIEMPO QUE NOS VAMOS A DEMORAR EN LLEGAR AL OBJETIVO, TOMANDO EN CUENTA QUE MIENTRAS NOS ACERCAMOS, ESTE TIEMPO CADA VEZ DISMINUIRA HASTA LLEGAR A 00h 00´ 00´´

3.37 Km.- ES LA DISTANCIA A LA QUE NOS ENCONTRAMOS DEL OBJETIVO.

.2 Km.- ES LA ESCALA QUE ESCOGIMOS PARA QUE NOS MUESTRE NUESTRA DESVIACION AL MOMENTO DE ESTAR NAVEGANDO.

——I —— o —— . - ES UN GRAFICO QUE INDICA NUESTRA DESVIACION SI DEBEMOS DIRIGIRNOS MAS A LA DERECHA O MAS A LA IZQUIERDA.



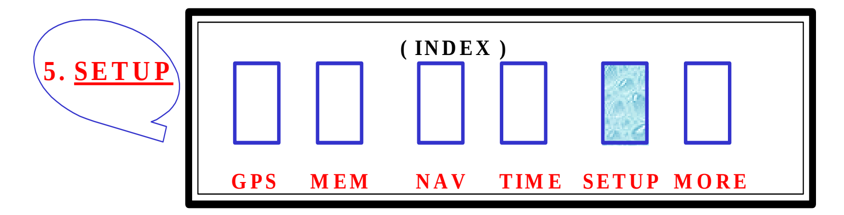
NOS DA A CONOCER LA HORA EXACTA EN BASE A LOS SATELITES, NOS DA TAMBIEN LA FECHA. TENEMOS TRES CRONOMETROS QUE PODEMOS UTILIZAR CON LAS SIGUIENTES OPCIONES QUE SE DETALLAN A CONTINUACION:

1. ACTIVAR (1,2,3).- ACTIVA EL CRONOMETRO.

2. PRESET TIMER (1, 2, 3).- ACTIVA EL CRONOMETRO EN CUENTA REGRESIVA.

3. RESET (1,2,3).- PONE EN CERO EL CRONOMETRO QUE UNO ESCOJA.

LOS CRONOMETROS SE ACTIVAN EN LA TECLA 2 (ENTER) Y CON LA MISMA SE PARAN .



1. APAGADO AUTOMATICO ? POR DESCUIDO DEL USUARIO HAY MOMENTOS QUE SE DEJA PRENDIDO EL GPS, PARA EVITAR QUE LAS BATERIAS SE CONSUMAN, PODEMOS COLOCAR EN ESTA OPCION EL TIEMPO EN QUE DESEAMOS QUE SE APAGUE AUTAMATICAMENTE:

a.- NUNCA
b.- EN 5 MINUTOS
c.- EN 15 MINUTOS
d.- EN 30 MINUTOS
e.- EN 60 MINUTOS
f.- EN 90 MINUTOS

2. ILUMINACION (ON OFF) ? NOS PERMITE ENCENDER LA LUZ INTERNA DEL GPS, TAMBIEN PODEMOS PRENDERLA APLASTANDO SIMULTANEAMENTE LAS TECLAS 7 Y 8 Y DE LA MISMA FORMA SI QUEREMOS APAGARLA.

3. CONTRASTE ? NOS PIDE QUE DIGITEMOS EL CONTRASTE QUE DESEAMOS EN EL GPS,ESTO DEPENDE DEL GUSTO DEL USUARIO.

4. AJUSTE DEL TIEMPO ? ESTE DATO NOS PIDE EN BASE A LA HORA GRENWICH, EN NUESTRO PAIS ES - 05h00´

5. FORMATO FECHA? HAY VARIOS FORMATO DE LA FECHA, PODEMOS ESCOGER EL QUE NOSOTROS CREAMOS MAS CONVENIENTE, ADEMAS PIDE EN EL RELOJ SI QUIERE TRABAJAR EN AM /PM O EN 24h00.

04 FEB 95

AM/PM

6. REFIRIENDO NORTE? HAY QUE DAR NOMBRE EN EL QUE USTED, QUIERE TRABAJAR, PARA NUESTRO USO DEBEMOS COLOCAR EL GPS EN EL NORTE MAGNETICO Y TAMBIEN ESCOGER LA OPCION DE GRADOS - 360

a.- Norte Magnético

b.- Norte Verdadero

7. DATUM DEL MAPA ? NOS DA UNA LISTA DE DATOS DEL MAPA QUE SE UTILIZA EN LOS DIFERENTES PAISES, ES UNA CONSTANTE, EN NUESTRO PAIS UTILIZAMOS

S - AMERICAN 56 MV

8. ESTILO COORDENADAS ? SE REFIERE A LA CUADRICULA QUE SE UTILIZA EN LA CARTA. EL IGM (INSTITUTO GEOGRAFICO MILITAR) UTILIZA COORDENADAS UTM, TAMBIEN ES UNA CONSTANTE.

9. ESCOGE UNIDADES ? NOS PIDE ESCOGER EN LAS UNIDADES QUE VAMOS A TRABAJAR, NOSOTROS UTILIZAMOS:

a.- Metros y Km (distancia)
b.- Kilómetros / Hora (velocidad)
c.- Metros (altura)

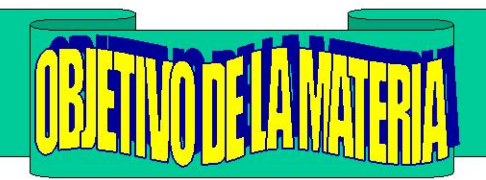
10. CAMBIE LENGUAJE ? TENEMOS QUE ESCOGER EL LENGUAJE EN QUE VAMOS A TRABAJAR.

11. ACTUALIZAR GPS ? PIDE LA MANERA COMO USTED QUIERE TRABAJAR:

a.- Economic Velo (SE DEMORA EN CAPTAR LAS SEÑALES DE LOS SATELITES PERO AHORRAMOS BATERIAS)

b.- Máximo Velo (CAPTA MAS RAPIDO LOS DATOS PERO LA BATERIA SE CONSUME MAS RAPIDO).

NAVEGACION TERRESTRE



CAPACITAR AL ALUMNO PARA:

» Que pueda definir lo que es una carta topográfica.

»Determinar la importancia, el cuidado, la seguridad y orientación de una carta.

»Identificar las categorías y uso de las cartas militares, su clasificación, su información marginal, sus símbolos topográficos y sus símbolos militares.

»Localizar puntos por medio del método de cuadrícula militar, Coordenadas Geográficas, Coordenadas Polares, y Línea Código.

»Determinar escalas y distancias, elevación y relieve, pendientes y gradientes, direcciones, rumbos y actualización de una carta topográfica.

LECTURA DE CARTAS

DEFINICION:

CARTA,Es la representación gráfica de la Superficie de la tierra o parte de la misma, Dibujada a escala sobre un plano, en la cual las Características o accidentes artificiales y Naturales, están representadas por medio de Símbolos, líneas y colores.



IMPORTANCIA DE LAS CARTAS

una carta es tan importante para un soldado como su arma o una pieza del equipo de supervivencia. cuando se usa una carta correctamente, esta puede proporcionar las distancias, direcciones, ubicaciones, alturas, mejores rutas, características del terreno y la información sobre encubrimiento y cobertura. la experiencia a demostrado que muchos soldados se convirtieron en bajas o prisioneros de guerra, sencillamente porque no eran eficientes en la lectura de cartas.

CUIDADO DE LAS CARTAS

Una carta es un documento militar muy importante. En muchos casos se puede perder, dañar o destruir fácilmente; en tal virtud se debe tener mucho cuidado para preservarla. Una de las primeras consideraciones en el cuidado de las cartas, es saber como doblarlas y protegerlas.

SEGURIDAD DE LAS CARTAS:

Una carta es un documento que a veces puede requerir para su manejo, medidas especiales de seguridad. si una carta militar cae en manos no autorizadas, esta puede suministrar información sobre actividades o áreas de especial interés, especialmente cuando se han marcado los movimientos, posiciones de tropas o cualquier otro tipo de operación. por lo tanto, hay que tomar medidas para que no caigan en manos no autorizadas.



ORIENTACION DE UNA CARTA

Una carta esta orientada cuando, colocada en una posición horizontal, su norte apunta hacia el norte del terreno y todas las líneas y accidentes de la carta están paralelos a los correspondientes del terreno.

La manera mas rápida y precisa de orientar una carta es con una brújula, para ello se debe colocar la carta en una superficie plana y sobre esta la brújula abierta, en tal forma que el alambre (alidada) que esta en la mira delantera apunte hacia la parte superior de la carta y este directamente sobre la línea vertical del cuadriculado. Se gira la carta, teniendo cuidado de no mover la brújula de su posición, hasta que la flecha que apunta hacia el norte de la brújula este alineada con la línea índice de la brújula. la carta ahora esta orientada.



CATEGORIAS Y USO DE LAS CARTAS MILITARES

CARTA MILITAR. TODA CARTA ELABORADA POR EL I.G.M. QUE CONTIENE INFORMACION MILITAR, EJEMPLO, UBICACIÓN DE UNIDADES MILITARES, INFORMACION DE TRANSITABILIDADES, ETC.

CARTA RESERVADA. CARTA ELABORADA POR EL I.G.M. QUE CONTIENE INFORMACION DE INTERES MILITAR EJEMPLO, LIMITES POLITICOS INTERNACIONALES, AREAS E INSTALACIONES DE SEGURIDAD NACIONAL.

CARTA REGULAR.CARTA TOPOGRAFICA Y PLANIMETRICA QUE CONSTITUYE LA CARTOGRAFIA BASICA NACIONAL Y ES USADA EN LA PLANIFICACION DEL DESARROLLO DEL PAIS. ACTUALMENTE SE ELABORAN CARTAS EN FOMATOS DIGITALES, CON LA AYUDA DE EQUIPOS Y PROGAMAS DE COMPUTACION ESPECIFICOS PARA FINES CARTOGRAFICOS ESTAS CARTAS DIGITALES PUEDEN SER UTILIZADAS EN COMPUTADORES PERSONALES CON FINES DIVERSOS, DE LAS CUALES SE PUEDEN OBTENER REPRODUCCIONES EN IMPRESORAS.

LAS CARTAS AERONAUTICAS E HIDROGRAFICAS SON ELABORADAS POR LA D.A.C. (DIRECCION DE AVIACION CIVIL) Y EL INSTITUTO OCEANOGRAFICO DE LA ARMADA RESPECTIVAMENTE Y TIENE SUS USOS Y RESTRICCIONES ESPECIFICAS.

CLASIFICACION

POR EL TIPO

CARTA PLANIMETRICA. ES UNA CARTA QUE MUESTRA SOLAMENTE LA PLANIMETRIA, POR EJEMPLO CARTAS USADAS PARA LOS CENSOS.

CARTA TOPOGRAFICA. ES UNA CARTA BIDIMENSIONAL QUE MUESTRA EL RELIEVE Y LA PLANIMETRIA, POR EJEMPLO CARTA TOPOGRAFICA DE MULALO.

CARTA TEMATICA. ES UNA CARTA ELABORADA CON UN PROPOSITO ESPECIFICO TALES COMO: CARTAS VIALES, CARTAS TURISTICAS, ETC.

UN MODELO DEL TERRENO ES UNA REPRESENTACION TRIDIMENSIONAL DEL TERRENO ELABORADO EN YESO, CAUCHO U OTRO MATERIAL

POR LA ESCALA

ESCALA PEQUEÑA. CARTAS A ESCALA 1:600.000 Y MENORES (PERO ↑ EN NUMEROS), EJEMPLO MAPA DEL ECUADOR

ESCALA MEDIANA. CARTAS COMPRENDIDAS ENTRE LAS ESCALAS 1:75.000 Y 1:600.000, EJEMPLO CARTOGRAFIA DE SANTA ROSA DE EL ORO.

ESCALA GRANDE. CARTAS A ESCALA 1:75.000 Y MAYORES (PERO ↓ EN NUMEROS) EJEMPLO CARTA TOPOGRAFICA DE MULALO, ESCALA 1:50.000

INFORMACION MARGINAL

1. NOMBRE DE LA CARTA: Se encuentra en el centro margen superior.

2. NOMINATIVO DE LA CARTA: Se encuentra en el margen superior derecho

3. NOMBRE Y ESCALA DE LASERIE: Se encuentra en el margen superior izquierdo.

4. NUMERO DE SERIE: Aparece en el margen superior derecho y en el margen inferior izquierdo. Ejemplo: (**SERIE-J 721**)

J → Puede ser una letra o un número e indica, si es número, una serie mundial; si es letra (**J**) una área regional que puede abarcar uno o más países.

7 → Es un dígito e indica el grupo de escala de la carta por ejemplo:

5: 1: 250.000
6: 1: 100.000
7: 1: 50.000
8: 1: 25.000



2 → Es un dígito (**2**) e indica una subdivisión del primer elemento

1 → Identifica la serie de las otras cartas que tienen la misma escala y abarcan la misma área (1).

5. NUMERO DE EDICION: Se encuentra en el margen superior e inferior e indica el número de veces que ha elaborado o actualizado la carta.

6. ESCALA NUMERICA Y ESCALA GRAFICA: Están ubicadas en el margen inferior y central de la carta.

INFORMACION MARGINAL

7. INDICE DE HOJAS ADYACENTES: Aparece en el margen en el margen inferior derecho. Este indica las cartas que circundan a la carta que se está utilizando.

8. NOTA DE PROYECCION: Está ubicado en el margen inferior y al centro. Esto indica el tipo de proyección usado para representar el área de la carta.

9. CUADRO DE REFERENCIA DE CUADRICULA: Está en el margen inferior. Este contiene las instrucciones para proporcionar referencias de cuadrícula en la carta, mediante un ejemplo de la localización de un punto.

10. SIGNOS CONVENCIONALES: Están ubicados en el margen inferior izquierdo. Ilustran e identifican los principales símbolos usados en la carta.

11. DIAGRAMA DE DECLINACION: Está ubicado en el margen inferior e indica la relación entre el norte verdadero, el norte de cuadricula y el norte magnético.

12. NOTA DE INTERVALO (EQUIDISTANCIA): Aparece en el margen inferior. Esta indica la distancia vertical o equidistancia entre las curvas de nivel.

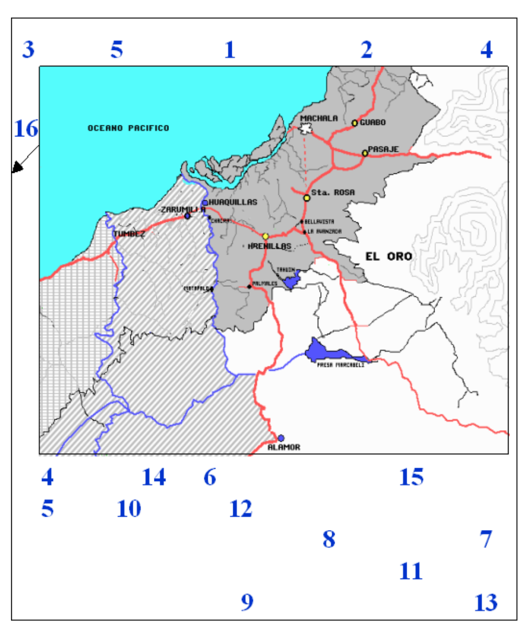
13. NOTA DE JURISDICCION ADMINISTRATIVA: Está ubicada en el margen inferior derecho y contiene el nombre de la hoja, de la provincia y del país.

INFORMACION MARGINAL

14.DIAGRAMA DE ELABORACION: En las cartas a escala 1:100.000 y menores se pude usar este diagrama de elaboración, este va impreso en el margen inferior izquierdo e indica el método por el cual se elaboró la carta, las fechas de toma de la fotografía aérea y otra información relacionada con el origen y proceso de su obtención.

15. NOTAS ESPECIALES: En ciertas cartas pueden agregarse notas especiales a la información marginal para ayudar al usuario y a las cartas.

16. DESTINOS VIALES: Con una flecha se indica la distancia estimada o la población más cercana.



1. NONBRE DE LA CARTA
2. NOMINATIVO DE LA CARTA.
3. NOMBRE Y ESCALA DE LA SERIE.
4. NUMERO DE SERIE.
5. NUMEO DE EDICION.
6. ESCALA NUMERICA Y GRAFICA.
7. INDICE DE HOJAS ADY.
8. NOTA DE PROYECCION
9. CUADRO DE REFER. DE CUADRICULA.
10. SIGNOS CONVENCION.
11. DIAGRAMA DE DECL.
12. NOTA DE INTERVALO
13. NOTA DE JURISDICC.
14. DIAGRAMA DE ELAB.
15. NOTAS ESPECIALES.
16. DESTINOS VIALES.

SIMBOLOS TOPOGRAFICOS (CARTOGRAFICOS) Y COLORES

01. NEGRO: LA MAYORIA DE LAS CARACTERISTICAS ARTIFICIALES, EJEMPLO: CAMINOS, CASAS, ETC.

AZUL: CARACTERISTICAS OCEANOGRAFICAS E HIDROGRAFICAS TALES COMO: RIOS, LAGOS, ETC.

03. **VERDE:** VEGETACION TALES COMO: BOSQUES, MATORRALES, VEGETACION SELVATICA, ETC.

04. **ROJO SEPIA:** TODAS LAS CARACTERISTICAS DE RELIEVE TALES COMO: CURVAS DE NIVEL , CARRETERAS PRINCIPALES Y AREAS URBANIZADAS.

LOS SIMBOLOS USADOS NO SIEMPRE SON IGUALES EN TODAS LAS CARTAS, ESTOS CAMBIOS LO OCASIONAN EL TIPO, LA ESCALA Y EL ORIGEN DE LA CARTA.

SIMBOLOS MILITARES

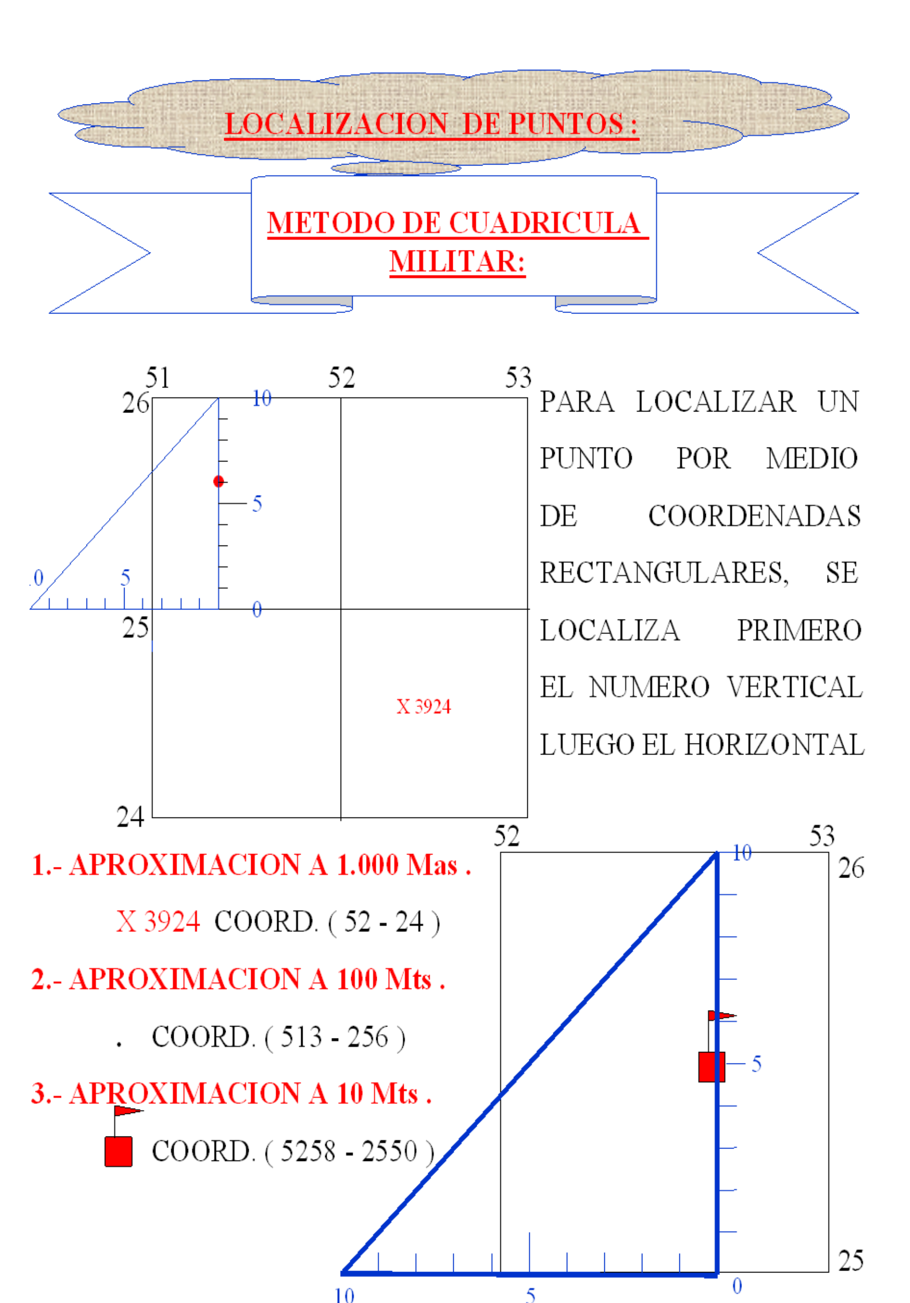
AZUL: PARA REPRESENTAR LAS FUERZAS O ACTIVIDADES PROPIAS.

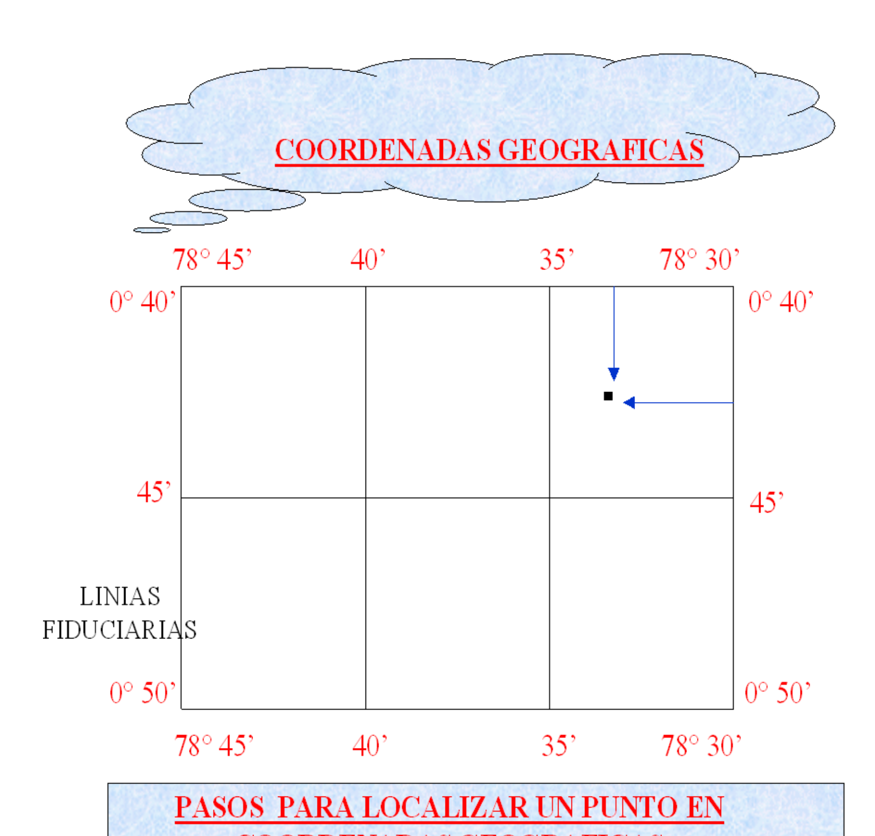
02. **ROJO:** PARA REPRESENTAR LAS FUERZAS O ACTIVIDADES DEL ENEMIGO.

03. **VERDE:** PARA REPRESENTAR AREAS CUBIERTAS POR OBSTACULOS TALES COMO: CAMPOS MINADOS, DESTRUCCIONES PREVISTAS, DEMOLICIONES Y DEMÁS OBSTACULOS DE "**E**" SEAN PROPIOS O ENEMIGOS.

04. **AMARILLO:** PARA REPRESENTAR LAS AREAS GASEADAS O CONTAMINADAS, SEAN PROPIAS O ENEMIGAS.

CUANDO SE EMPLEA SOLAMENTE EL COLOR NEGRO, NUESTRA ACTIVIDADES SE REPRESENTAN POR UNA SOLA LINEA Y LAS ACTIVIDADES DEL ENEMIGO CON DOBLE LINEAS.


LOCALIZACION DE PUNTOS :
METODO DE CUADRICULA MILITAR:
51
52
53
26
10
5
0
5
0
25
X 3924
24
PARA LOCALIZAR UN PUNTO POR MEDIO DE COORDENADAS RECTANGULARES, SE LOCALIZA PRIMERO EL NUMERO VERTICAL LUEGO EL HORIZONTAL
1.- APROXIMACION A 1.000 Mas .
X 3924 COORD. (52 - 24)
2.- APROXIMACION A 100 Mts .
. COORD. (513 - 256)
3.- APROXIMACION A 10 Mts .
COORD. (5258 - 2550)
52
53
10
26
5
25
10
5
0



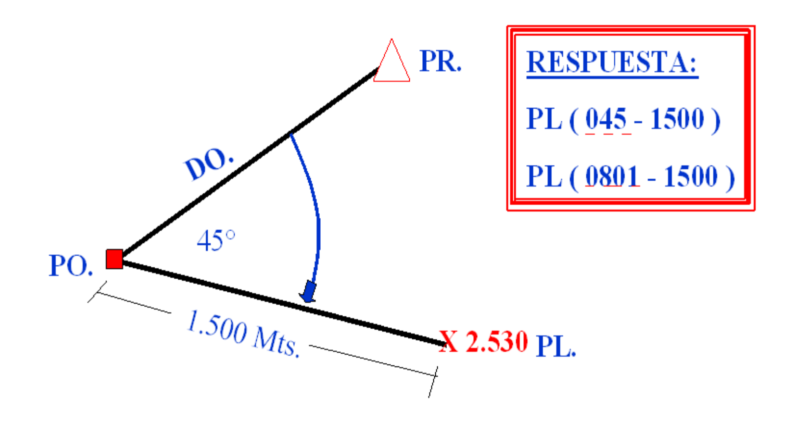
PASOS PARA LOCALIZAR UN PUNTO EN COORDENADAS GEOGRAFICAS

1. Localizo la cuadricula en donde se encuentra el objetivo.
2. Medimos de derecha a izquierda y de arriba a bajo en la carta.
3. Realizamos la regla de tres con los milímetros que medimos.
4. Desarrollamos el procedimiento respectivo.
5. Colocamos el resultado.
6. Cuando el resultado pasa de 60’’ transformamos a Min.y Seg..
7. Sumamos los minutos y segundos a la cuadricula donde se encuentra el objetivo.
8. Colocamos el resultado en longitud y latitud.

PASOS PARA LOCALIZAR UN PUNTO POR COORDENADAS POLARES

1.- LOCALIZO EL PUNTO DE ORIGEN PO.
2.- LOCALIZO LA DIRECCIÓN DE ORIGEN DO (PO-PR).
3.- LOCALIZO EL PUNTO A LOCALIZAR PL.
4.- TRAZO UNA LÍNEA DEL PO AL PR.
5.- TRAZO UNA LÍNEA DEL PO AL PL.
6.- MIDO LOS GRADOS DESDE LA LÍNEA DO A LA LÍNEA PO. PL. (SENTIDO HORARIO)
7.- MIDO LA DISTANCIA DESDE EL PO. AL PL.
8.- SI TRANSFORMO A MILÉSIMAS MULTIPLICO LOS GRADOS POR 17.8 M

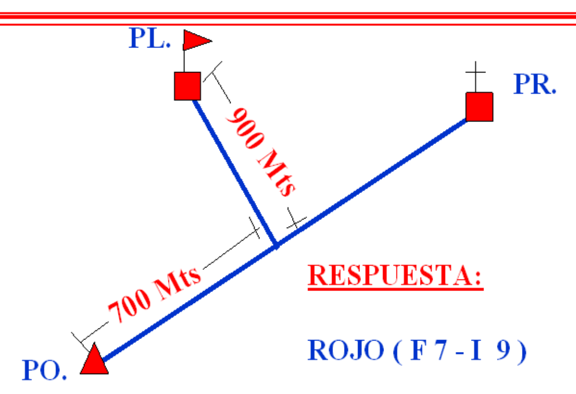
1° = 17.77778 m → 17.8 m



PASOS PARA LOCALIZAR UN PUNTO POR MEDIO DE LINEA CODIGO

1.- IDENTIFICO EL CODIGO.
2.- LOCALIZO EL PUNTO DE ORIGEN PO.
3.- LOCALIZO EL PUNTO DE REFERENCIA PR.
4.. IDENTIFICO EL PUNTO A LOCALIZAR PL.
5.- TRAZO UNA LINEA PO. AL PR. (LINEA BASE)
6.- TRAZO UNA LINEA EN FORMA PERPENDICULAR DESDE LA LINEA BASE HASTA EL PL.
7.- MIRANDO SIEMPRE DESDE EL PO. AL PR. IDENTIFICO AL FRENTE O RETAGUARDIA Y MIDO DESDE EL PO. HASTA LA INTERSECCION DE LA LB. AL PL.
8.- DE IGUAL MANERA COLOCO IZQUIERDA O DERECHA Y MIDO DESDE LA INTERSECCION DE LA LINEA BASE HASTA EL PL. EL RESULTADO VA EN HECTOMETROS.

NOTA: EL RESULTADO SE COLOCARÁ EN HECTOMETROS



RESPUESTA:

ROJO (F 7 - I 9)

ESCALAS Y DISTANCIAS



ESCALA DE UNA CARTA ES LA RELACION FIJA QUE EXISTE ENTRE UNA DISTANCIA MEDIDA EN LA CARTA Y SU CORRESPONDIENTE EN EL TERRENO.

SE UTILIZA DOS TIPOS DE ESCALAS:

ESCALA NUMERICA:

ESCRITA COMO UNA PROPORCION:

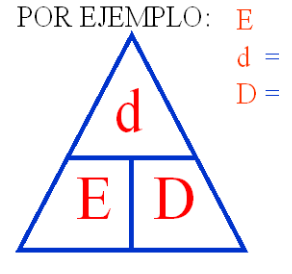
1:50.000; 1:25.000

ESCRITA COMO UNA FRACCION:

1/50.000; $\frac{1}{25.000}$

LA CUAL EXPRESA QUE UNA UNIDAD (1) MEDIDA EN LA CARTA EQUIVALE A 50.000 o 25.000 UNIDADES EN EL TERRENO

POR EJEMPLO:



E = ?

d = 10 Cm

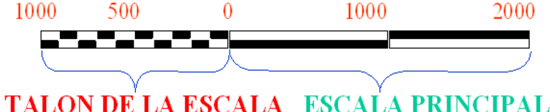
D = 2.500 Mts.

$$E = \frac{d}{D} = \frac{10\ Cm}{}$$

$$E = \frac{10\ Cm}{250.000\ Cm} = \frac{1}{25.000}$$

ESCALA GRAFICA:

UNA ESCALA GRAFICA ES UNA REGLA IMPRESA EN LA CARTA POR MEDIO DE LA CUAL PUEDE MEDIRSE DISTANCIAS.

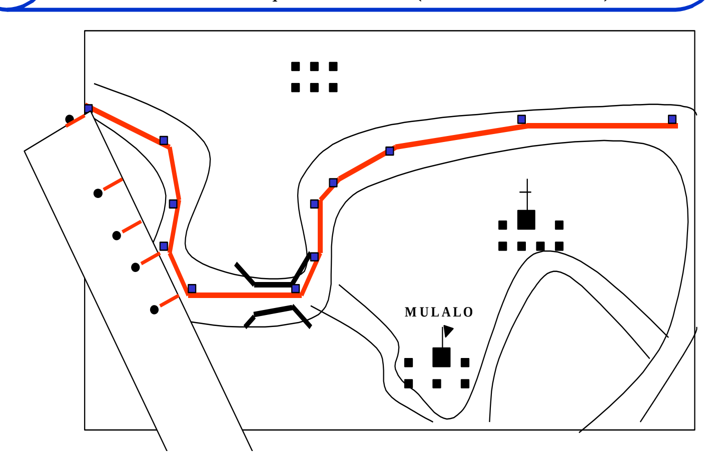


DISTANCIAS

Para medir la distancia a lo largo de un camino, curso de agua o cualquier otra línea curva, se usa el borde de un pedazo de papel. Haciendo una marca en un extremo del papel o cerca del mismo se hace coincidir con el punto inicial, desde el cual a de medirse la distancia. Se alinea el borde del papel a lo largo de una posición recta y haciendo una marca tanto en la carta como en el papel en el extremo de la posición alineada.

Manteniendo las marcas en correspondencia, coloque la punta del lápiz en la ultima marca del papel para mantenerla en el lugar, gire el papel hasta que la otra posición recta esté alineada y de nuevo haga una marca tanto en la carta como en el papel. Continúe de esta manera hasta que la medición esté completa y entonces coloque el papel en la escala gráfica y lea la distancia.

Debe estar seguro de usar la escala que corresponde a la unidad de medida que se desee (km, millas, etc.)



ELEVACION Y RELIEVE

ELEVACION: O COTA ES LA DISTANCIA VERTICAL EXPRESADA EN METROS O EN CUALQUIER UNIDAD DE MEDIDA, SOBRE O BAJO EL NIVEL MEDIO DEL MAR.

RELIEVE: EL RELIEVE DE LA SUPERFICIE TERRESTRE ES EL RESULTADO DE LA VARIACION DE LAS ALTURAS Y FORMA DE LOS ACCIDENTES DEL TERRENO.

CURVAS DE NIVEL: SON LINEAS IMAGINARIAS SOBRE EL TERRENO EN LAS QUE TODOS LOS PUNTOS TIENEN IGUAL ELEVACION. EN UNA CARTA LAS CURVAS DE NIVEL ESTAN REPRESENTADAS MEDIANTE LINEAS DE COLOR ROJO SEPIA.

EJEMPLO:

INDIQUE A QUE ALTURA SE ENCUENTRA LA ▪

1200

12mm

5mm

1400

INDICE O MAESTRA

INTERMEDIAS

AUXILIARES

40 Mts. ------ 12 mm.

X------------ 5 mm

$$X = \frac{40 \text{ Mts} \times 5 \text{ mm}}{12 \text{ mm}}$$

X= 16,66 Mts.

1200 Mts
+ 80 Mts
16,66 Mts

1296,66 Mts.

LA ▪ SE ENCUENTRA A 1296,66 Mts.

PENDIENTES DE UN TERRENO

UNA PENDIENTE PUEDE SER PRONUNCIADA O SUAVE, PERO SURGE LA NECESIDAD DE CONOCER LA MEDIDA DE ESTA CARACTERISTICA YA QUE LA VELOCIDAD DEL PERSONAL SE VERA AFECTADA POR LA PENDIENTE DEL TERRENO.

LA PENDIENTE PUEDE EXPRESARSE DE VARIAS MANERAS, PERO TODAS DEPENDEN DE UNA COMPARACION DE LA DISTANCIA VERTICAL **DV** CON LA DISTANCIA HORIZONTAL **DH.** LA DV. Y LA DH. PARA FINES DE CALCULO, SIEMPRE DEBEN TENER LA MISMA UNIDAD DE MEDIDA.

DISTANCIA VERTICAL

DV.- ES LA DIFERENCIA DE ELEVACION ENTRE LA COTA MAS ALTA Y LA MAS BAJA DE LA PENDIENTE. **DV= B - A**

DISTANCIA HORIZONTAL

DH.- ES LA DISTANCIA TERRESTRE MEDIDA (SEGÚN LA ESCALA DE LA CARTA) ENTRE LA COTA MAS ALTA Y LA MAS BAJA DE LA PENDIENTE.

EJEMPLO

$$P\% = \frac{80m \times 100}{480m.}$$

$$P\% = \frac{8000m.}{480m.}$$

P % = APROX. + 16.6 %

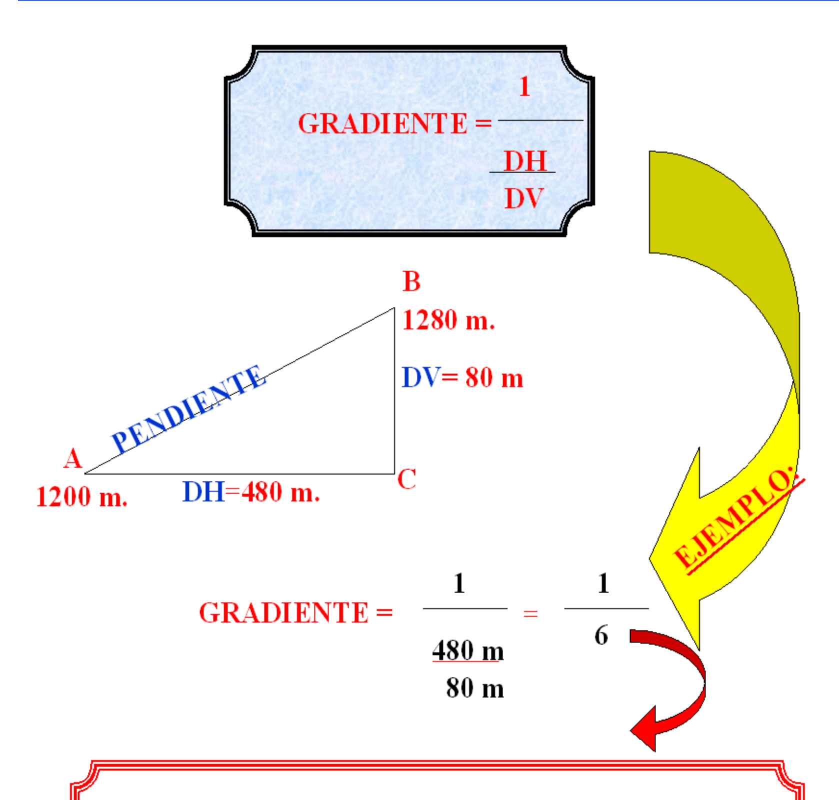
$$P\% = \frac{DV \times 100}{DH}$$

$$P° = \frac{DV \times 57,3}{DH}$$

$$P\,m = \frac{DV \times 1000}{DH}$$

GRADIENTE

LA PENDIENTE PUEDE EXPRESARSE COMO UNA GRADIENTE, EN UNA FRACCION SENCILLA QUE MUESTRA LA RELACION ENTRE LA DISTANCIA VERTICAL (DV) Y LA DISTANCIA HORIZONTAL (DH)



ESTO QUIERE DECIR, QUE HAY **1 m.** DE ELEVACION POR CADA **6 m.** DE DISTANCIA HORIZONTAL.



DIRECCIONES

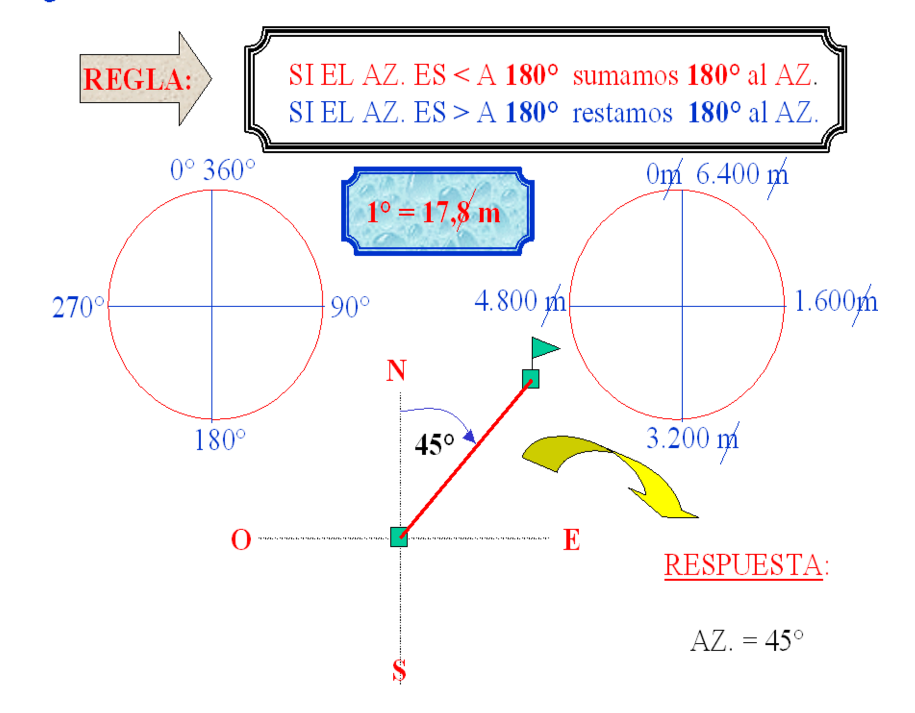
DIRECCION: ES UNA LINEA A LO LARGO DE LA CUAL PUEDE MOVERSE UNA PERSONA O UN OBJETO.
LAS DIRECCIONES SE EXPRESAN MEDIANTE UNIDADES DE MEDIDA ANGULAR.

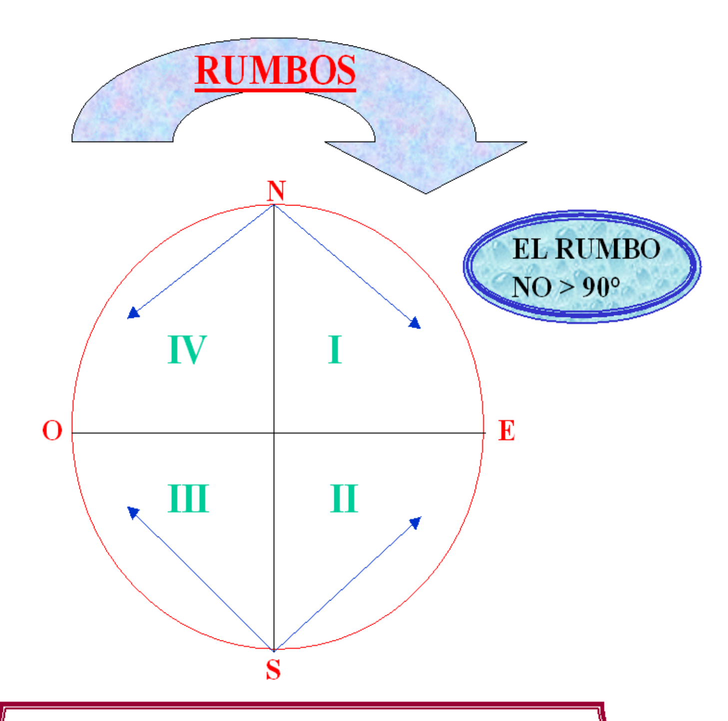
AZIMUT: ES DEFINIDO COMO UN ANGULO HORIZONTAL MEDIDO EN SENTIDO DE LAS AGUJAS DEL RELOJ, A PARTIR DE UNA DIRECCION BASE.

AZIMUT INVERSO: O RETROAZIMUT, DE UNA LINEA DIFIERE EL AZIMUT DADO EXACTAMENTE EN 180°

REGLA:

SI EL AZ. ES < A **180°** sumamos **180°** al AZ.
SI EL AZ. ES > A **180°** restamos **180°** al AZ.





REGLA:

I CUADRANTE: N (AZ = RUMBO) E

II CUADRANTE: S (180° - AZ) E

III CUADRANTE: S (AZ - 180°) O

IV CUADRANTE: N (360° - AZ) O



PASOS PARA ACTUALIZAR UNA CARTA TOPOGRAFICA:

1.- CALCULAMOS LA DIFERENCIA DE AÑOS, ENTRE EL ACTUAL Y AL AÑO AL QUE SE CONOCE EL ANGULO CUADRICULO MAGNETICO DADO EN LA CARTA.

2.- MULTIPLICAMOS LA DIFERENCIA DE AÑOS POR LA VARIACION MAGNETICA ACTUAL DADO EN LA CARTA.

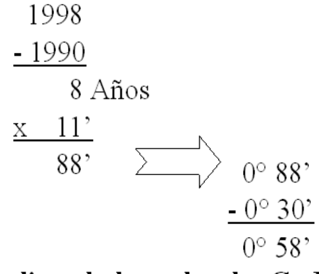
3.- RESTAMOS LA RESPUESTA OBTENIDA, DEL ANGULO CUADRICULO MAGNETICO ORIGINAL, REDONDEANDO DE:

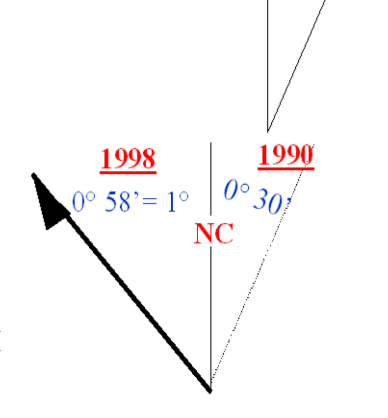
0' - 14' = 0°
15' - 44' = 1/2° o 30'
45' - 60' = 1°

EJEMPLO:

ACTUALICE LA CARTA TENIENDO COMO DATOS:

1. < **C - M** en 1990 es de **0° 30'**
2. VARIAC. MAGN. ANUAL = **11' OESTE**
3. < **C - M** en 1998 es de = ?





Aplicando la regla, el > C - M para 190 es de 1° Oeste.

CAPITULO V

INTELIGENCIA

5.1 GENERALIDADES

Dentro del canal de Inteligencia el actuar en forma vertical permitirá explotar la función de los agentes en el ámbito táctico; pues esta actividad puede ser cubierta con gran efectividad por que van a ser de gran importancia las pequeñas Unidades que mediante acciones de patrullaje estará en contacto con el enemigo lo que permitirá explotar las fuentes de información que vienen a constituir el enemigo, sus actividades, sus instalaciones, etc.

El soldado entrenado tendrá la capacidad de obtener la información real; así como le permitirá detectar los indicios para que pueda alertar al escalón Superior en una forma rápida y oportuna.

5.2. IMPORTANCIA

Es importante determinar la importancia que representa para un Comandante la inteligencia pues ella constituye los ojos y por consiguiente si el Comandante tiene la información del enemigo en forma oportuna le permitirá tomar decisiones adecuadas en tiempo y en conocimiento de las actividades que realiza el enemigo.

El soldado debe conocer que en el cumplimiento de su misión de combate el Comandante explotará la capacidad profesional de los combatientes pues ellos deben saber que son los ojos del Comandante en el campo de Batalla.

5.3. FINALIDAD

La intención al analizar este Capitulo no es hacer un conocimiento repetitivo de lo que es la Inteligencia, al contrario la finalidad es influir en el combatiente algunos conocimientos básicos que le permitan desempeñarse como un agente de información y que desde el cumplimiento de su misión se convierta en los ojos del Comandante y en algunos casos podrá desde su posición solicitar el apoyo de fuego para destruir un blanco específico y comprobado.

5.4. CONCEPTOS BÁSICOS

5.4.1. Información Militar

Son todos los hechos, documentos u objetos que sirven para obtener o aumentar nuestro conocimiento sobre un enemigo hipotético o real, o sobre un área de operaciones, es decir es materia prima que aún no ha sido procesada.

5.4.2. Inteligencia Militar

Son los conocimientos adquiridos de un enemigo supuesto o real, de ciertas áreas de operaciones y de las condiciones meteorológicas, se utiliza como base para todos los planes y apreciaciones operacionales. Abarca tanto a la Inteligencia Estratégica como a la de combate.

5.4.3. Fuente de Información

Son personas, cosas o acciones que proporcionan datos relacionados con el enemigo, terreno y condiciones meteorológicas.

5.4.4. Agente

Persona entrenada específicamente que en forma abierta o secretamente obtiene información de interés para inteligencia o Seguridad.

5.4.5. Agencia de Búsqueda

Es cualquier persona, unidad o actividad que tiene la misión de buscar información, mediante la investigación, vigilancia, interrogatorios, u otras formas de explotación de una fuente

5.4.6. Amenaza

Dicho o hecho mediante el cual se da a entender el propósito más o menos inmediato y que por consiguiente puede causar un mal, constituye la parte o medios más fuerte del enemigo en determinado nivel por medio del cual va a tratar de obtener una ventaja sobre el adversario.

Es de gran importancia en el nivel táctico poder determinar cuál es la amenaza para de esta forma poder encaminar nuestro accionar para neutralizar esta amenaza que principalmente en este nivel esta constituido por los elementos blindados lo que determina que nuestra preparación estará encaminada a una correcta manipulación de las armas A.T., a un conocimiento de las debilidades y vulnerabilidades del armamento blindado y a la explotación de las mismas en territorio enemigo evitando el que el enemigo llegue con toda su capacidad combativa.

5.4.7. Centro de Gravedad

Al hablar de centro de gravedad debemos considerar que tiene relación directa con la amenaza, pues estará determinado este centro de gravedad por la amenaza que más preocupa a un comandante en el cumplimiento de su misión.

5.4.8. Indicios

Son evidencias positivas o negativas que apuntan hacia posibilidades, vulnerabilidades y posibles cursos de acción del enemigo.

5.4.9. Debilidad

Deficiencia que puede ser solucionada.

5.4.10. Vulnerabilidad

Cualquier condición o circunstancia de la situación del enemigo o de la zona de operaciones, que vuelve al enemigo sujeto a sufrir daños, ser eludido o derrotado.

5.4.11. Función de apoyo al mando

Destacándose que la preparación que tengan las pequeñas Unidades permitirán en su empleo brindar el apoyo directo (Explotando) la capacidad de infiltración y principalmente las técnicas de combate, permitirán que el combatiente se encuentre en contacto con las actividades del enemigo.

Constituyen un complemento, un apoyo a las actividades de los elementos especializados, para obtener información y en algunos casos directamente inteligencia, lo cuál les permitirá emitir ordenes directamente sin procesar la información tal es el caso de concentración de tropas en determinado lugar, lo que permitirá dar las ordenes de fuego directamente.

5.5. CÓMO SE OBTIENE LA INFORMACIÓN?

- La información se obtiene a través de la explotación de las fuentes de información más comunes, entre otras:
- Actividades del enemigo.
- Personal enemigo (Prisioneros de Guerra, Desertores, Heridos y muertos).
- Documentos tomados del enemigo.
- Personal Escapado y Evadido.

5.6. MARCACIÓN DE DOCUMENTOS, MATERIALES, ARMAS, EQUIPOS, ETC.

Todo aquello que se halle en posesión del enemigo debe ser claramente marcado e identificado, conteniendo los siguientes datos:

- Nombre del Prisionero de Guerra, herido o muerto a quien perteneció.
- Dónde lo encontró: Lugar donde lo encontró.
- Cuándo lo encontró: Fecha y hora.
- Quién lo encontró: Grado, Nombre y Unidad de quién encontró.

5.7. ANÁLISIS DE DATOS, NOTICIAS E INFORMES RELACIONADOS CON LA SITUACIÓN DEL ENEMIGO.

Las tropas combatientes sin ser especialistas en inteligencia constituyen Agencias de Información. Por esta razón, el personal combatiente debe estar entrenado para obtener datos, noticias e informes en relación de la situación del

enemigo, terreno y condiciones meteorológicas y, transmitirlos al Comando Superior en forma veraz y oportuna, mediante un parte que debe responder a las siguientes preguntas:

(Quién, Cuándo, Donde, Haciendo Qué)

CONTRAINTELIGENCIA

5.8.1. Contrainteligencia.

- Es parte de la Inteligencia, destinada a negar información al enemigo y a anular o neutralizar sus actividades de espionaje, subversión, o sabotaje, así como proteger la propia información personal, material, e instalaciones de dichas actividades, mediante medidas de negación, detección y engaño.
- Consisten en medidas activas y pasivas para evitar espionaje, sabotaje y subversión del enemigo u oponente.

5.8.1.1. **Activas:** Guardia, conferencias de segur., Garitas, sistemas de segur.

5.8.1.2. **Pasivas:** Calificación de doc., claves de acceso, DHP, ISP, etc.

5.8.2. Agente

Persona entrenada específicamente que en forma abierta o secretamente obtiene información de interés para inteligencia o Seguridad.

5.8.3. Blanco

Es el área, persona o cosa hacia la cuál se dirigen las actividades de Inteligencia.

5.9. MEDIDAS DE CONTRAINTELIGENCIA

Las tropas combatientes deben estar en conocimiento de las medidas que se deberán tomar para evitar la obtención de inteligencia por parte del enemigo, estas son:

5.9.1. Medidas de Negación

- Disciplina en el sigilo.
- Seguridad de los documentos.
- Camuflaje y encubrimiento.

- Seguridad de las Comunicaciones.
- Censura Militar.
- Medidas de Contra - Reconocimiento.

5.9.2. Medidas de Detección

- Reconocimiento aéreo y terrestre
- Investigación del personal.
- Sistema de pases para el personal civil.
- Técnica de Santo y Seña.

5.9.3. Medidas de Engaño

- El Ardid o la Finta.
- Las Posiciones Simuladas.
- Información Inventada.
- Demostración.

5.10. CONOZCA AL ENEMIGO.

En este nivel se vuelve muy importante en que el soldado aprenda a conocer e identificar en forma correcta a su enemigo, ya sea este equipo, armamento o el soldado mismo, es importante que conozca sus vulnerabilidades y debilidades para que de esta forma pueda destruirlo con mayor facilidad.

5.11. BLANCOS DE C.I.

5.11.1. Frente Interno:

– Político, laboral, estudiantil, magisteril, religioso, indígena.

5.11.2. Frente Externo:

– Redes de espionaje enemiga.
– Actividad de sabotaje enemiga

5.12. AGENCIAS DE C.I

– Propias tropas.
– Especialistas.
– Unidades militares.

5.13. CONTRA ESPIONAJE

Actividad de C.I. consistente en el desarrollo de procedimientos subrepticios destinados a detectar, localizar, identificar, y eventualmente reprimir a personas, redes u organizaciones que realizan actividades de espionaje y afectan a la seguridad de la fuerza

5.14. CONTRA SABOTAJE

Actividad de C.I. ofensivo y clandestino que comprende un conjunto de medidas destinadas a detectar, localizar, identificar y eventualmente reprimir a personas, redes, organizaciones que participan en actividades de sabotaje.

5.15. CARACTERIZACIÓN.

Adoptar una nueva fisonomía, utilizando maquillaje, materiales postizos, vestimenta adecuada, etc., para infiltrarse en dependencias militares, organizaciones clasistas, instituciones públicas o privadas, con la finalidad de realizar acciones de espionaje, sabotaje o de contra - inteligencia.

5.15.1. OBJETIVOS.

- Al alumno le permitirá confundirse en un medio, para de esta manera tratar de conseguir la información deseada por el escalón superior.

- Desarrollar al máximo el ingenio y la habilidad para el cambio de fisonomía.

5.15.2. INTRODUCCION.

Dentro de Contrainteligencia se ve la necesidad de adoptar el cambio de fisonomía para de esta manera obtener información, así mismo al tiempo de realizar esta permutación se acoge una nueva personalidad la misma que de reunir la mayor cantidad de documentos que den cuenta de su nueva actitud, como complemento de la caracterización tenemos la Historia Ficticia.

Conociendo la Contrainteligencia nosotros podemos actuar en cualquier campo asignado, para lo cual es menester conocer a fondo los antecedentes favorables y desfavorables del lugar.

Para realizar la instrucción de caracterización se debe realizar lo siguiente:

- Solicitar el estudio de área de la provincia en donde se efectuara el ejercicio donde la persona va actuar.
- Realizar un reconocimiento previo con el objeto de obscultar las diferentes costumbres y formas del zona escogida.

- Tener un conocimiento histórico global del área geográfica o provincia.
- Coordinar con los miembros de la Policía Nacional indicándoles la fecha que se realizara el ejercicio.
- Comunicar a la Comunidad de inteligencia de la provincia.
- Evitar ser descubierto en su totalidad.

5.15.3. CON EL CONOCIMIENTO DE ESTA MATERIA ES NECESARIO CUMPLIR CON LOS SIGUIENTES ASPECTOS:

- Defender su Historia Ficticia (H.F) y su caracterización para lo cual se deberá prever, documentos como Cédulas de Identidad falsas, libretas de ahorro, Chequeras, carnet, etc., que de cuenta de su nueva identidad.

- Cumplir con exactitud la misión encomendada, empleando al máximo su ingenio y habilidad para obtener la información adecuada.

- Confundirse con el medio en el que se encuentre actuando, evitando ser conspicuo.

- Tratar de acercarse a las diferentes personas del sector que se encuentre y de esta manera obtener mayor información.

- La infiltración a las diferentes organizaciones se debe llevar a cabo utilizando al máximo los documentos (FALSOS) que le identifique, su vestimenta y caracterización adecuada.

- Entre las principales formas de caracterización nosotros podemos hablar del cambio de fisonomía utilizando bigotes, pelucas, cortes, lacras y vestimentas, los mismos que cambiaran en su totalidad a la persona o personas.

- Al trabajar en grupo se deberá realizar reuniones a horario (Contactos) para lo cual se designara los lugares apropiados y el intercambio de información se realizara por este medio, para lo cual deberán adoptar medidas de seguridad respectivas.

- El intercambio de información será corto y preciso con la finalidad de evitar ser descubiertos, para esto pueden utilizar, Mini - grabadoras, hojas volantes e informes, etc.

5.15.4. FORMAS DE CARACTERIZACION.

5.15.4.1. BIGOTES.

Para la formación de bigotes nosotros necesitamos gran cantidad de cabello lo que podemos obtener de una peluquería.

Usando la tijera procedemos a cortar el cabello en partes pequeñas y las colocamos en otro lado.

Procedemos a colocar en el mentón vaselina.

Todo el cabello cortado lo colocamos paulatinamente sobre la vaselina siguiendo un orden lógico y con las manos le damos la forma.

Es importante considerar que en el mercado también se puede adquirir bigotes y chivas postizas.

Para cambiar la fisonomía utilizamos pelucas o simplemente cambiamos de forma de peinado, utilizando fijador.

5.15.4.2. LACRAS:

- Mezclamos la gelatina en agua caliente.
- A continuación mezclamos el café.
- Introducimos el algodón.
- Realizamos emplastos antes de que se enfríe la mezcla.
- Procedemos a colocar en el lugar de la piel que se requiere la quemadura.

NOTA.-

El color que se adopte con el café deber ser el apropiado, con el color de una quemadura real, para esto utilizamos la tinta china.

Como parte complementaria de esta instrucción utilizamos nuestra Historia Ficticia H.F.

Debemos tener en cuenta que no debemos ser conspicuos, si se esta trabajando dentro de una población primero debemos realizar un análisis de su historia, geografía y cultura para de esta manera poder infiltrase a cumplir cualquier tipo de misión

5.16. HISTORIA FICTICIA

Es el complemento de la caracterización y consiste en adoptar una nueva personalidad, empleando datos personales falsos, documentos de identificación falsos, direcciones domiciliarias y de trabajo falsas, etc.

- Nombres y Apellidos
- Hobbies.
- Cédula de identidad
- I.d.n.
- ADN.
- Profesión
- Estado civil
- Nombre de los padres
- Nombre de los hijos
- Centros de educación
- Lugares de trabajo
- Amistades
- Deporte preferido
- Dirección domiciliaria

5.17. INTERROGATORIOS

Es la lucha entre dos mentes en la cual gana la mejor preparada.

Es el arte de extraer la mayor cantidad de información mediante la formulación adecuada de preguntas.

5.17.1. Tipos de Interrogatorios

5.17.1.1. Jurídico.

– Por juez.
– Juramento.
– Preguntas est.
– Firma.

5.17.1.2. Militar

– Dos personas.
– Cualquier parte.
– Nov. Jurídico.
– No firman.

5.17.1.3. Formal.

– El conoce que esta siendo interrogado.

5.17.1.4. Informal.

- No conoce que esta siendo interrogado.

5.17.2. PERSONAS SUJETAS A LOS INTERROGATORIOS.

5.17.2.1 Situación.

- Informante.
- Testigo.
- Sospechoso.

5.17.2.2 Estado.

- Moribundo.
- Drogado.
- Prob. Mentales.
- Ebrio.

5.17.2.3. Disponibilidad.

- Dispuestas.
- No dispuestas.
- Impedidos. Dar información.

5.17.2.4. Comportamiento.

- Antagónicos a la autoridades.
- Introvertidos.
- Extrovertidos.
- Jactancioso.
- Sabelotodo.
- Mitómano.
- Miedoso, tímido, nervioso.

5.17.3. PROCESAMIENTO DE LOS DETENIDOS.

- Desarmarlos.
- Registrarlos.
- Silenciarlos.
- Segregarlos.
- Salvaguardarlos.
- Evacuarlos.

5.17.4. FASES DE INTERROGACIÓN.

- Planeamiento y preparación.

- Acercamiento.
- Planteamiento de preguntas.
- Terminación.
- Informe de interrogatorio.

5.17.5. TÉCNICAS DE INTERROGATORIO.

- Directo.
- Incentivo.
- Emocional.
- Orgullo propio.
- Todo lo sabemos.
- Tiro rápido.
- Silencio.
- Repetición.
- Benitín y Eneas.

5.17.6. INFORME DE INTERROGATORIO

- ASUNTO.-
- FECHA.-
- CASO.-
- ANTECEDENTES.-
- HALLAZGOS.-
- CONCLUSIONES.
- RECOMENDACIONES.

5.18. ORDEN DE BATALLA.

Es el estudio de como las fuerzas militares se encuentran organizadas, se disponen y se abastecen

5.18.1. FACTORES DEL ORDEN DE BATALLA.

- Composición.
- Dispositivo.
- Efectivos.
- Táctica.
- Adiestramiento.
- Logística.
- Eficiencia de combate.
- Datos misceláneos

5.18.1.1. COMPOSICIÓN.-

Identifica la organización de las grandes unidades y sus unidades subordinadas. basándose en:

- Identificación.-
  Magnitud, arma o servicio.

- Organización.-
  Estudio de las estructuras de las unidades militares

5.18.1.2. DISPOSITIVO.-

Localización de las unidades y la manera que se encuentran desplegadas basándose en:

- Ubicación.-
  Lugar geográfico de las FF-MM despliegue táctico.- lugar donde se encuentra la unidad en el terreno con respecto a otras.

- Movimiento.-
  La reubicación física.

5.18.1.3. EFECTIVOS.-

Se refiere al numero total de personas, unidades tipo y armas de apoyo

5.18.1.4. TÁCTICA.-

Las técnicas utilizadas por la FF-MM de acuerdo a la doctrina establecida para las unidades.

5.18.1.5. ADIESTRAMIENTO.-

Preparación que reciben los efectivos de una FF-MM. en todos los niveles.

5.18.1.6. LOGÍSTICA.-

La capacidad del sistema logístico de una FF-MM, nos permite conocer el cómo y cuanto tiempo podrán sostener el combate.

5.18.1.7. EFICIENCIA DE COMBATE.-

Es el grado de calidad y eficiencia que el enemigo puede alcanzar en el combate, y puede estar influenciado por:

– Número de efectivos.
– Cantidad y condiciones de armas y equipo.
– Estado de adiestramiento.
– Personalidad de los comandantes.

- Apoyo técnico.
- Instrucción militar en todos los niveles

5.18.1.8. DATOS MISCELÁNEOS.-

Información de apoyo que no consta en los factores anteriores como:

- Historia de las unidades.
- Clave de las unidades.
- Uniformes e insignias.

5.19. FUERZAS SUBVERSIVAS DE LA REPUBLICA DE COLOMBIA.

SON TRES:

- Fuerzas armadas revolucionarias colombianas.
- Ejercito de liberación nacional.
- Movimiento subversivo 19 de abril.

5.19.1. FUERZAS ARMADAS REVOLUCIONARIAS COLOMBIANAS.-

- Etapas
- Origen.
- Transformación
- Adiestramiento.
- Proyectiva

5.19.2. EJERCITO DE LIBERACIÓN NACIONAL

- Origen.
- Actividades actuales.

5.19.3. MOVIMIENTO REVOLUCIONARIO 19 DE ABRIL (M-19)

- Movimiento y transformación.

CAPITULO Vl

COMUNICACIONES



6.1. IMPORTANCIA

Uno de los principales problemas que se destacan tanto en lo combates convencionales como en los especiales es la coordinación y el control, las comunicaciones son de vital importancia para coordinar el movimiento, la conducción de acciones tácticas y la acción del Mando.

Dentro de los diferentes medios de comunicaciones, el medio radio es el que mejores características reúne para su empleo en este tipo de guerra, gracias a su facilidad de transporte e instalación y la rapidez de enlace.

Debido a que el radio es el medio de Comunicación clave, el combatiente debe considerar las ventajas y desventajas que le dan el uso de las radios durante las operaciones de patrullaje.

6.2.

VENTAJAS	DESVENTAJAS
- Fácil de usar	- Se puede interferir
- Largo alcance	- Se puede interceptar
- Muy móvil	- Vulnerable a equipos de radiogoniometría.

Recuerde siempre que las comunicaciones son sumamente importantes para el éxito de una operación. Un descuido o negligencia puede abortar una misión y costar muchas vidas, incluyendo la suya.

Procederemos a revisar lo que es la radio PRM- 4031 sin embargo hay que considerar que mientras el mando pueda dotar de radios más pequeñas el combatiente tendrá mejoras condiciones para tomar contacto entre las unidades o el escalón superior.

ESTACIÓN DE RADIO PRM - 4031

6.3.1. DATOS TÉCNICOS

- Gama de frecuencias	- 1,6-29.9999 MHZ en pasos de 100 HZ.
- Protección ambiental	- Totalmente sellado
- Salida de potencia	- Alto: 10 Vatios
	- Bajo: 2,5 Vatios
- Suministro. de energía	- Batería secundaria de Nikel de 12 V.
- Peso	- 8 KG
- Operación	- HF (A.M.)

6.3.2. COMPONENTES DE LA PRM-4031

- Transceptor - receptor

- Microteléfono
- Baterías recargables (2)
- Antena vertical
- Antena dipolo
- Parlante
- Arnés de transporte
- Mochila
- Generador manual

6.4. INSTALACIÓN DE LA ESTACIÓN PORTÁTIL

⇒ Instalamos el transmisor - receptor en su arnés de transporte
⇒ Luego instalamos la batería en el transmisor - receptor y apretamos con la mano los dos tornillos de orejetas.
⇒ Arme la antena vertical, asegúrese que todas las secciones queden completamente en el sitio.
⇒ Introduzca la antena extensible en el enchufe de antena y atornille el anillo de retención.
⇒ Enchufe el microteléfono en alguna de las tomas de Audio del transmisor.
⇒ Coloque los seis controles selectores de frecuencias en las secciones requeridas.
⇒ Colocar el interruptor de MODE en cualquier posición a excepción de TUNE (sintonización).
⇒ Coloque el interruptor de POWER (potencia) en HP (potencia alta) y verifique que el medidor indique una desviación mínima de 3/4 en la escala.
⇒ Aplique el interruptor del microteléfono para esta comprobación.

6.4.1. Para la sintonización (MODE)

⇒ Coloque de nuevo la potencia en L.P. (potencia baja).
⇒ Coloque MODE (modo) en TUNE (sintonización).
⇒ Gire el control de sintonización en la dirección indicada por la luz roja iluminada.
⇒ Cuando se apague la luz continúe el ajuste para lograr la mayor desviación en el medidor.
⇒ Nuevamente MODE, en cualquier posición a excepción de TUNE.
⇒ Comuníquese con el punto que desee.

6.4.2. CÓDIGO "Q"

- QRU Tiene algo para mí
- QSL Comprendido
- QAP Manténgase en escucha
- QRX Próximo contacto a las......
- QRZ Quién llama
- QRM Tiene interferencia
- QRK Cuál es mi salida (1. 2. 3. 4)
- QRL Estoy ocupado
- QSO Solicito comunicarme con....
- QTH Lugar de donde llama
- RA Repita
- AS Espere
- WI Cuál es su nombre
- NIL No tengo nada
- TKS Gracias
- OK Correcto
- 7.3 Saludos
- QRG Realice un conteo largo o corto
- QTA Anule el mensaje

6.5. ANTENAS

6.5.1. Concepto

La antena es un circuito alámbrico de dimensiones y formas determinadas que localizada adecuadamente sirve para irradiar energía electromagnética.

- Es una corta longitud de alambre el cual se le ha energizado un voltaje de alta frecuencia; es un ejemplo de antena.

6.5.2 Tipos de antenas

6.5.2.1. Antena látigo

Antena más común para las comunicaciones radiales tácticas, cubre pequeñas distancias.

Se llama antena látigo a un irradiador flexible que se compone ordinariamente de varias secciones telescópicas que se emplean con estaciones portátiles o móviles; esta antena es omnidireccional (Todas las direcciones).

6.5.2.2. Antena dipolo

Tiene por función convertir una onda electromagnética captada desde el aire, en onda eléctrica, que se transmite al receptor y viceversa.

6.5.2.3 Largo de antena

A fin de lograr antenas más eficientes, es necesario conocer la longitud de onda en uso; la longitud física se puede determinar cuando se usa la siguiente fórmula.

$$X = \frac{C = 142.5}{\text{Frec. (MHZ)}}$$

$$\text{LONG.} = \frac{X}{2}$$

X = Longitud
c = Constante
f = Frecuencia

6.5.2.4 Antenas improvisadas

Son antenas diseñadas y preparadas por el usuario para aumentar el alcance de los radios tácticos o explotar las características de las radios en determinado momento.

6.5.2.5. Partes de la antena

- **Aisladores**

  Material que no es conductor de electricidad y que por consiguiente servirá de aislador, pudiendo ser: botones, cucharas de plástico, madera seca, etc.

- **Vientos**

  Cuerda nylon o de otro material que permitirá la instalación de la antena.
- **Línea de transmisión**

  Cualquier tipo de alambre que sirva de conductor de electricidad.

6.6. NORMAS DE USO DE LAS RADIOS

- Los miembros de la unidad deben practicar constantemente la seguridad de las comunicaciones.

  No trasmitir si se puede evitar
- Cambiar la frecuencia y nominativos constantemente
- Se debe utilizar un horario de transmisión variado para reducir la posibilidad de interceptación por el enemigo.
- Codificar todos los mensajes o usos equipos de seguridad de comunicaciones.

- Use botones direccionales cuando sea posible.
- Use en forma correcta la IEC. (Instrucciones para la explotación de comunicaciones.

6.6.1. Cifrar.

Transformar un texto o un mensaje claro en uno ininteligible mediante una conversión llamada clave

6.6.2. Descifrar

Operación inversa a cifrar; es decir transformar un texto ininteligible a un texto claro haciendo uso de la conversión llamada clave.

6.6.3. Texto Claro.

Texto en lenguaje corriente, en el idioma del país de origen en nuestro caso el Castellano.

6.6.4. Texto Cifrado

Texto Ininteligible.

CAPITULO Vll

OPERACIONES DE COMBATE

INTRODUCCIÓN

7.1. PECULIARIDADES DEL COMBATE

Las condiciones en las cuales se debe conducir las Operaciones Especiales ameritan que el COMANDO este preparado para combatir en cualquier tipo de clima y vegetación, así como en cualquier tipo de terreno si consideramos que la mejor ruta que le permitirá cumplir con una misión especial será la que el enemigo considere de mayor dificultad, si es posible la que es intransitable.

7.2. MISIÓN

La misión de cualquier operación de COMANDOS es la de destruir objetivos que tengan repercusiones estratégicas en el desarrollo del conflicto, por lo que estarán encaminadas a objetivos de gran rentabilidad en las operaciones de un país. Se hace necesario que el COMANDO este en condiciones de adentrarse a territorio enemigo limitado y que desde estos lugares sea un apoyo a las operaciones de las unidades mayores que están cumpliendo la misión ya sea que tengan una actitud totalmente defensiva u ofensiva.

ADECUACIÓN DE LOS MEDIOS

7.3. NATURALEZA DE LA TROPA

7.3.1. Tropas helitransportadas.- Para poder tener mayor éxito este tipo de tropas van a ser más apropiadas pero esto va a exigir que dentro de las técnicas de entrenamiento aprovechemos y capacitemos al combatiente para que en un momento determinado este preparado para cumplir este tipo de operaciones, siendo importante considerar que esta servirá como una técnica de infiltración; la misma que estará expuesta a explotar la sorpresa, la superioridad aérea.

7.5. ARMAMENTO

7.5.1. Armamento individual.- El armamento a ser utilizado debe ser lo más liviano posible y que permita una razonable potencia de fuego las condiciones de la vegetación restringen la observación y por consiguiente el empleo se va a ver obligado a un empleo inmediato y a cortas distancias.

Se hace necesario que los COMANDOS tengan el entrenamiento con su armamento para que estén acostumbrados a su empleo, y principalmente estén capacitados para movilizarse con su armamento de dotación.

7.5.2. Protección.- Es conveniente que el armamento este siempre en condiciones de empleo y se desarrolle la máxima iniciativa para poder tener el éxito deseado concientizando todo el tiempo en el COMANDO el éxito que se espera alcanzar evitando darles a conocer el objetivo que se pretende alcanzar con este tipo de operación para evitar que este delate la información en un momento determinado que caiga prisionero para lo cual se deberá enseñar a soportar un interrogatorio haciéndoles que tengan la suficiente capacidad de no delatar y en lo posible deben considerar que cuando se cae prisioneros dos o más debemos aprovechar el tiempo y realizar coordinaciones rápidas antes de que ingresen a interrogatorios, y lo más importante que debe tener en la mente un combatiente es que debe aprovechar el mínimo descuido del enemigo para lograr evadirse pero previo el análisis de la Situación que esta viviendo.

7.6. EQUIPO ESPECIAL

Para el cumplimiento de este tipo de misiones el equipo especial a ser utilizado es muy reducido pues aparte de explosivos, visores nocturnos, el armamento es el de dotación de las unidades, debemos considerar que el COMANDO debe tener un entrenamiento sobre el empleo de las granadas de mano y como puede explotar como arma de defensa inmediata, especializándolo a colocar trampas y en igual forma manipular con eficiencia el empleo de las minas como medios de seguridad inmediata o en territorio enemigo.

PATRULLAS

7.10. GENERALIDADES

La conducción de Operaciones Especiales con pequeñas unidades va a demandar que la conducción de patrullas tenga gran importancia por la descentralización de las operaciones, por la dificultad de coordinación y control lo que exige una preparación eficiente para lograr un eficiente empleo.

7.11. Concepto

Una patrulla es un grupo de combatientes de número variable desplazada desde una unidad, para cumplir una misión asignada sea ésta de reconocimiento o de combate.

- Los requerimientos de la misión determinan la organización.
- La organización de una patrulla esta de acuerdo a la misión que vaya a cumplir.

7.12. Importancia de las Patrullas

Las armas y el equipo moderno, mejoran la capacidad del COMANDO para obtener informaciones sobre el enemigo y para causarle daños; sin embargo, la patrulla continua siendo un medio invalorable, y está basado en la ingeniosidad con que sea empleada y por la destreza y agresividad de sus miembros.

7.13 Tipos de patrullas

Las patrullas se clasifican de acuerdo a la naturaleza de la misión asignada.

7.13.1. Patrullas de Reconocimiento

Su misión principal es obtener información y dar parte de ella a tiempo para que tenga valor para el comandante, las misiones de estas patrullas incluyen la obtención de información de la ubicación y características de las posiciones e instalaciones amigas y enemigas, rutas, obstáculos y naturaleza del terreno, pueden emplearse también para mantener contacto con el enemigo cuando sea necesario para lograr su misión y protegerse, por lo general lo evita. Debe contar con un número necesario de hombres, casi nunca excede a un pelotón.

Las patrullas de reconocimiento se encuentran clasificadas en:

- Patrulla de reconocimiento de punto
- Patrulla de reconocimiento de área.

7.13.1.1. Misiones

El comandante hace preguntas acerca del enemigo y terreno. Estas preguntas son misiones para las patrullas de reconocimiento. Por ejemplo:

Preguntas acerca del enemigo. En dónde se encuentra localizado; cuál es su fuerza; cómo está equipada; qué está haciendo.

Preguntas acerca del terreno.

Las preguntas son contestadas para el cumplimiento exitoso de la misión.

7.13.1.2. Reconocimiento y vigilancia de Puntos

El comandante puede necesitar información de una localidad específica en una área pequeña, por lo general de una posición sospechosa o conocida.

7.13.1.3. Reconocimiento y Vigilancia de Área

El comandante puede necesitar información de una área extensa o puede necesitar información de varias localidades de una área.

7.13.1.4. Tamaño

El tamaño mínimo de una patrulla de reconocimiento es de dos hombres.

7.13.1.4. Conducción general

El reconocimiento por el fuego puede ser utilizado como una técnica para localizar posiciones enemigas. En esta técnica, miembros designados de la patrulla disparan hacia las posiciones enemigas o sospechosas, con el fin de que el enemigo conteste el fuego y revele las posiciones de los hombres y armas. El reconocimiento por el fuego compromete el secreto. Este se emplea como un último recurso para evitar el fracaso y solamente cuando el comandante lo haya autorizado.

Las patrullas de reconocimiento requieren gran uso de mimetismo.

7.13.1.5. Acciones en el área del objetivo (Área)

El reconocimiento del comandante es conducido colocando en las posiciones a los equipos de seguridad. Los equipos de reconocimiento se desplazan a los puntos de reconocimiento para cumplir con la misión. Cuando la patrulla completa es empleada para reconocer el área, cada equipo se transforma en equipo de reconocimiento y seguridad, proporcionando su seguridad propia.

7.13.2. Patrullas de Combate

Su misión principal es la de trabar combate con el enemigo, las misiones de esta patrulla incluyen captura de prisioneros, destrucción y toma de materia enemigo mediante incursiones e infiltraciones en líneas enemigas, despejar grupos enemigos, seguridad, aniquilación de grupos infiltrados etc.

Las patrullas de combate se encuentran clasificadas en forma adicional como.

- Patrullas de incursión
- Patrullas de emboscada
- Patrullas de escudriñamiento y ataque.
- Patrullas de captura y rescate.

Las patrullas además son consideradas como de corto y de largo alcance, dependiendo de la extensión de su operación en distancia o tiempo o ambas a la vez, en este tipo de unidades debemos considerar que por las características de empleo generalmente se va conducir patrullas de corto alcance.

7.13.2.1. Patrullas de Incursión

Una patrulla de incursión es una patrulla de combate, cuya misión es atacar a una posición o instalación para alcanzar cualquiera de éstos propósitos:

- Destruir posiciones o instalaciones, sean estas administrativas o logísticas.
- Destruir o capturar a personal o equipo.
- Liberar personal.

Los requisitos claves para el éxito de una incursión son: sorpresa, potencia de fuego y violencia en la acción.

La sorpresa se puede lograar atacando:

- Cuando el enemigo está menos preparado para recibir un ataque, o sea durante los periodos de visibilidad reducida, tales como la oscuridad, lluvia, neblina, o nieve.
- Desde una dirección no esperada, como es una aproximación desde la retaguardia o a través de terreno difícil.
- La potencia de fuego es concentrada en puntos críticos para lograr la superioridad.
- La violencia de acción se logra en mejor forma, con la sorpresa, el uso adecuado de las armas y la agresividad extrema de la fuerza de ataque.

7.13.2.2. Emboscadas y Patrullas de Emboscadas

Una emboscada es un ataque sorpresivo desde una posición oculta, sobre un objetivo en movimiento o detenido temporalmente. Es una de las operaciones militares más antiguas y más efectivas, se ejecutan con el propósito de reducir la efectividad combativa del enemigo, y para propósitos específicos: destrucción y hostigamiento.

La destrucción es el propósito principal.

El hostigamiento, es un propósito secundario. Las emboscadas frecuentes al enemigo le obligan a cambiar las misiones, a montar guardia, a moverse frecuentemente y hacerlos en grupos pequeños.

Una patrulla de emboscada es una patrulla de combate cuya misión es establecer y ejecutar una emboscada para:

- Hostigar al enemigo.
- Destruir al enemigo.
- Capturar personal o equipo
- Cualquier combinación de éstas.

La emboscada puede incluir el asalto a corta distancia, para tomar contacto decisivo con el objetivo o solamente para tomar contacto con el fuego.

7.13.2.2.1. Tipos de emboscadas

Hay tres tipos de emboscadas: de punto, área e improvisada.

- **Una emboscada de punto.-** Es aquella donde las fuerzas se encuentran desplegadas para apoyar al ataque de una simple zona de aniquilamiento.

- **Una emboscada de área.-** Es aquella donde las fuerzas se despliegan como emboscadas relacionadas a puntos múltiples.

- **Una emboscada improvisada.-** Es una práctica de acción inmediata que esta expuesta al análisis de la situación táctica

En las patrullas de emboscadas debemos considerar los siguientes términos:

- **Zona de aniquilamiento.**

El lugar de una emboscada donde se encuentran concentrados todos los fuegos, para aislar, atrapar o destruir al enemigo.

- **Fuerza de Emboscada.**

La patrulla, escuadra, pelotón u otra unidad que realiza una emboscada.

- **Fuerzas de Ataque.**

La posición de fuego y maniobra de una emboscada de punto. Es una patrulla, los elementos de asalto y apoyo constituyen la fuerza de ataque.

- **Fuerza de Seguridad.**

Son los elementos encargados de dar aviso oportuno para iniciar una emboscada, durante ésta, evita la llegada de refuerzos y protege la retirada de las tropas efectuada la emboscada.

7.13.2.2.2. Fundamentos de una emboscada exitosa

La sorpresa, los fuegos coordinados y el control, son los elementos básicos esenciales, para el éxito de la emboscada.

- **Sorpresa.**

Se debe llevar a efecto la sorpresa, aún cuando el ataque no sea una emboscada. La sorpresa distingue a la emboscada de otras formas de ataque. La sorpresa permite a la fuerza emboscante, capturar y mantener el control de la situación.

- **Control.**

Se debe mantener control cercano durante el movimiento, en la ocupación y en el repliegue del sitio de la emboscada.

El comandante de la emboscada debe controlar en forma efectiva a todos los elementos de la fuerza de emboscada considerando que el momento más crítico es a la hora de aproximarse el enemigo. Se debe proporcionar medidas de control para:

- Mantener la alerta en la aproximación del enemigo.
- No hacer fuego hasta que el enemigo haya entrado en la zona de aniquilamiento.
- Abrir el fuego en el instante apropiado.

- Iniciar las acciones apropiadas si la emboscada ha sido descubierta prematuramente.
- Replegar oportunamente la fuerza de emboscada hacia un punto reconocido de reorganización.
- Los hombres de la fuerza de emboscada deben controlarse por sí mismos, de tal manera que no comprometan a la emboscada. Deben tener paciencia y disciplina, manteniéndose inmóviles mientras esperan la aparición del enemigo. Tienen que evitar fumar, picaduras de insectos, la sed, resistir el deseo de dormir, mantener los músculos relajados y realizar únicamente las funciones normales que requiere el cuerpo. Cuando se aproxima el adversario, deben resistir a los deseos de abrir fuego, antes de dar la señal.

7.13.2.2.3. Planeamiento y Preparación

El planeamiento debe considerar en principio si la emboscada va a ser premeditada o de oportunidad (improvisada). En una emboscada premeditada se obtiene la mayor cantidad de información del objetivo para lo cual es necesario un planeamiento para cada curso de acción al objetivo. El planeamiento para una emboscada de oportunidad, debe incluir planes tentativos no solamente para los tipos de objetivos a ser emboscados, sino también para las situaciones variadas que pueden producirse. En ambos casos, los planes deben ser los suficientemente flexibles para permitir realizar modificaciones apropiadas en el sitio de la emboscada. Todos los planes deben ser ensayados en detalle. Se debe determinar el planeamiento para lo siguiente:

- **Simplicidad.**

Cada hombre debe comprender completamente lo que va ha realizar en cada etapa de la operación. En la emboscada, más que en otras operaciones, la falla de un hombre puede ser la causa del fracaso de lo planeado.

- **Tamaño de la fuerza de emboscada.**

La patrulla se considera adecuada para su misión. Dos hombres pueden ser suficientes para una emboscada de hostigamiento. Una emboscada de destrucción puede requerir una unidad completa (escuadra, pelotón o componía).

- **Organización.**

Una patrulla de emboscada se encuentra organizada de la misma manera que las patrullas de combate, lo cual incluye: comando de patrulla, un elemento de asalto, un elemento de apoyo y de un elemento de seguridad. Los elementos de asalto y apoyo constituyen la fuerza de ataque, el elemento de seguridad cumple la misión asignada.

- **Sitio.**

Se usan cartas y fotografías aéreas en forma cuidadosa para analizar el terreno. Cuando sea posible, se realiza reconocimiento terrestre del terreno. Se evitan los sitios para emboscadas denominados "ideales". Un enemigo que se mantiene alerta sospecha de estas áreas, evítelas si puede y aumente la vigilancia y seguridad cuando va a entrar a ella. En vez de esto, se seleccionan sitios aparentemente desapercibidos. Considerando esto, un sitio de emboscada debe proporcionar:

- Campos favorables de tiro.
- Posiciones ocultas para la ocupación y preparación.

7.13.2.3. Técnicas de Emboscadas Inmediatas

Debido a las misiones de la patrulla, el contacto con el enemigo será evitado al máximo, siempre que el mismo sea observado previamente. Sin embargo, si hay necesidad de ejecutar una emboscada inmediata se debe esperar a tener las condiciones más favorables y se tratará de seguir los siguientes pasos:

Si el enemigo es observado, el comandante de patrulla decidirá donde y cuando se debe ubicar la posición de emboscada. Una vez en el área escogida la patrulla tomará un cambio de dirección (ruta de engaño) hacia la izquierda o derecha y ocupará una posición de fuego oculta, con las armas sin seguro (alto corto).

El comandante de patrulla debe iniciar la emboscada, o como en una emboscada normal si alguno de la patrulla considera que ha sido observado, iniciará la misma. La emboscada debe ser corta y precisa usando tiro rápido. NO HABRÁ TIEMPO DISPONIBLE PARA REGISTRO.

7.13.2.4. Patrullas de Seguridad

Las patrullas de seguridad protegen los flancos, áreas y rutas. En una situación estática, previenen la infiltración, descubren y destruyen a los infiltrados y previenen el ataque de sorpresa. Protegen a las unidades de marcha, incluyendo convoyes. Protegen los flancos, las áreas a través de las cuales van a cruzar las unidades, así como también las rutas que se utilizarán.

Una vez que realiza el contacto con el enemigo, una patrulla de seguridad ataca o se repliega de acuerdo a lo indicado por la situación.

7.13.2.4.1. Organización Especial

La organización de los elementos dentro de los equipos depende de la situación del enemigo y del contacto que se anticipa.

7.13.2.4.2. Equipo

Una patrulla de seguridad es armada y equipada de acuerdo a la situación del enemigo y del contacto que se anticipa.

Son importantes las comunicaciones especialmente con los comandos superiores.

7.13.2.4.3. Acciones en el Objetivo

El comandante de patrulla selecciona una serie de objetivos que deberán ser cubiertos en el área y en el itinerario por donde la patrulla debe moverse.

7.13.2.5. Patrullas de Escudriñamiento y Ataque

Una patrulla de escudriñamiento y ataque es una patrulla con la misión general de descubrir y atacar los objetivos de oportunidad (improvisados).

Las patrullas de incursiones y emboscadas son empleadas como tales cuando los objetivos permiten la asignación de misiones específicas.

Estas patrullas son empleadas en vez de las patrullas de reconocimiento y combate, para descubrir los objetivos enemigos, establecer su capacidad, cuando y dónde pueden ser descubiertos. Traban combate por medio de la incursión, emboscada o por cualquier otra forma de ataque que dicte la situación.

Esta patrulla que tiene la misión de reconocimiento y combate se denomina patrulla de escudriñamiento y ataque; pudiéndose dividir en:

- **Patrullas de hostigamiento.**

Las patrullas de hostigamiento, escudriñamiento y ataque, son empleadas principalmente para ejecutar emboscadas, causando accidentes y dificultando el movimiento del enemigo.

- **Patrullas de destrucción.**

Las patrullas de destrucción, escudriñamiento y ataque, sirve para obligar al enemigo a entrar en combate decisivo en tiempo y lugares favorables para las fuerzas propias. Pueden ser empleadas para localizar y destruir campamentos y puntos de abastecimiento.

7.13.3. Coordinación

La coordinación es un esfuerzo continuo y de conjunto entre los miembros de la plana mayor y el comandante de patrulla. Entre planas mayores y entre el comandante de patrulla y las unidades o personal inmediatamente afectado por la operación de la patrulla.

7.13.4. Supervisión

Esta es proporcionada por todos los comandantes en los diferentes niveles. Ellos supervisan en forma eficaz en todas las fases de la preparación y planeamiento de la patrulla, incluyendo ensayos, y aclarando la situación, para que los componentes de la patrulla sepan que hacer en cada situación que se le presente

7.13.5. Uso de los Procedimientos Operativos Normales (P.O.N.)

Los PON pueden ser empleados con mucha eficiencia en todos los niveles para simplificar las operaciones de patrullaje, considerando que son normas o actividades que son conocidas por que ya son rutinarias.

7.13.6. Planeamiento y preparación de la patrulla.

En el planeamiento y preparación de las patrullas es importante considerar los pasos en el comando de tropas. El comandante de la patrulla toma en consideración todos los pasos, sin embargo, ejecuta únicamente aquellos pertinentes a la situación particular. En la práctica, el comandante de patrulla experimentado, considera y ejecuta dos o más pasos simultáneamente. Por ejemplo: estudia la situación y el terreno simultáneamente, con el análisis de la misión; todo el tiempo mantiene la coordinación, cuando y donde sea posible, en igual forma ejecuta la supervisión todo el tiempo en forma personal y por medio de los subordinados.

7.13.6.1. Recepción y análisis de la misión

Durante la emisión de la orden, el comandante de patrulla escucha cuidadosamente, con el fin de asegurarse de que comprende en forma satisfactoria toda la información, instrucciones y guías; toma notas para ser usadas más tarde en el planeamiento. Después de la orden hace preguntas si algunos puntos no estuvieron claros.

El comandante de patrulla analiza cuidadosamente la misión. A través de esto realiza un estudio del terreno y la situación; identifica las tareas prescritas, deducidas y determina la prioridad de las tareas a ser ejecutadas en el cumplimiento de la misión.

7.13.6.2. Plan de distribución del tiempo

Tan pronto como el comandante de patrulla completa el análisis de la misión, hace un cálculo mental y horario del tiempo necesario, distribuyendo el tiempo para cada acción de la patrulla.

Al realizar el Plan de distribución del tiempo el comandante de Patrulla debe considerar aquellas actividades más importantes que prevé realizar para cumplir con la misión.

Así por ejemplo considerará:

- Recepción de la orden
- El análisis de la misión
- Emisión de la orden preparatoria
- Ensayos. etc.

7.13.6.3. Estudio de la situación y terreno

El comandante de patrulla estudia el terreno sobre el cual la patrulla va a operar, así como también las situaciones de las fuerzas amigas y enemigas relacionadas.

- **Terreno**

Hace un estudio detallado de la carta y de las fotos aéreas si existen disponibles. Toma nota de los campos de tiro y observación, el encubrimiento, mimetismo, obstáculos, características del terreno clave, avenidas de aproximación y repliegue. Estudia el área del objetivo en forma minuciosa. Considera la influencia del terreno en la ejecución de la misión.

- El tipo de terreno puede influenciar en el tamaño de la patrulla, organización y equipo.
- Las formaciones de las patrullas mientras éstas se encuentran en movimiento dependen del terreno.
- El terreno puede afectar la velocidad del movimiento.
- El terreno en el área del objetivo, ayuda a determinar la seguridad necesaria.

7.13.6.4. Realización del plan tentativo

Del estudio de la misión, terreno y situación, el comandante de patrulla formula un plan de acción tentativo para el cumplimiento de la misión. Este plan incluye el número de hombres necesarios y cómo éstos deben ser organizados, las armas y equipo necesarios y la manera en la cual los elementos y equipo se deberán organizar para su empleo.

7.13.6.5. Orden preparatoria

El tiempo que una patrulla necesita para prepararse depende de algunos factores como: naturaleza de la misión, eficiencia de los hombres y las acciones a realizar, si existen; mientras el comandante de patrulla recibe la orden y realiza su plan tentativo. El comandante de patrulla provee a los miembros de ésta, el tiempo máximo de preparación antes de la emisión de la orden preparatoria, considerando que es importante mantener ciertas reservas que únicamente serán impartidas el momento de salir a cumplir la misión evitando de esta forma la fuga de información.

7.13.6.6. Organización Especial

Cada elemento de una patrulla es organizado en función futura, con los equipos necesarios para cumplir las tareas esenciales.

7.13.6.7. Emisión de la Orden de Patrulla

La orden de patrulla es emitida en secuencia de la orden normal de operaciones. Cuando se crea apropiado, será acortada y simplificada.

Las ayudas visuales disponibles, tales como modelos del terreno, pizarrones y cajones de arena, son empleados para ayudar a una mejor comprensión. Si no se dispone de ayudas visuales, se emplean demostraciones en arena, tierra, etc.

Los comandantes y miembros de la patrulla toman las notas convenientes, sin embargo, harán preguntas únicamente cuando la orden sea completa. Esto evita la interrupción de la idea del comandante de patrulla.

7.13.6.8. Conducción de patrullas

El éxito en el cumplimiento de la misión de una patrulla requiere que el plan detallado sea seguido en forma cuidadosa, sin embargo, en la práctica, esto no es suficiente. Muchas situaciones requieren de una revisión y modificación para llevar a efecto los planes con eficacia, muchas acciones y reacciones son el resultado de planes no especificados, pero que resultan de la habilidad, ingeniosidad y agresividad de los miembros de la patrulla.

7.13.6.8.1. Partida y entrada en las áreas amigas

Estas acciones deben ser coordinadas con las unidades cercanas o con aquellas por cuyas áreas va a atravesar la patrulla.

7.13.6.8.2. Organización para el movimiento

Las formaciones para el movimiento de la patrulla deben ser empleadas tomando en cuenta el terreno por el cuál sé esta movilizando.

7.13.6.8.3. Acciones en las áreas de peligro

Se realizan planes específicos para atravesar cada área peligrosa, la cual puede ser identificada en el avance.

7.13.6.8.4. Acciones al tomar contacto con el enemigo

La patrulla puede entrar en contacto con el enemigo en forma inesperada, ya sea por contacto fortuito o por encuentro en emboscada, la patrulla debe estar lo suficientemente preparada para romper el contacto en forma inmediata.

La organización para el movimiento y las acciones planeadas al tomar contacto con el enemigo deben apoyarse la una a la otra.

7.13.6.8.5. Puntos de reorganización y acciones en los puntos de reorganización

Se hace necesario que el comandante durante el movimiento en los altos determine puntos característicos del terreno que en un momento determinado pueden servir como puntos de reorganización, si consideramos que por las acciones del combate puede desorganizarse la patrulla.

7.13.6.8.6. Acciones en el área del objetivo

Cuáles serán las acciones de los elementos, equipos e individuos en el cumplimiento de la misión en el objetivo? Además otras acciones tendrán lugar en el área del objetivo, tales como:

- Ocupación y seguridad del punto de reorganización en el objetivo.
- Conducción del reconocimiento por los comandantes.
- Chequeos finales de planes, personal, armas y equipo.
- Empleo de artillería o apoyo de morteros.
- Posición preliminar de los elementos, equipos y hombres claves.
- Comunicaciones y otras medidas de control.
- Acciones a tomarse en caso de ser descubiertos prematuramente en el punto de reorganización del objetivo, antes de lanzarse al asalto (patrullas de combate); antes de completar el reconocimiento (patrullas de reconocimiento); o antes de diseminar la información (aplicable en forma especial a las patrullas de reconocimiento).
- Diseminación de la información.

7.13.6.8.7. Localización de los Comandantes

Las localizaciones del Comandante y Vice - Comandante de patrulla, se encuentran planeadas para todas las fases de la patrulla durante el movimiento, en áreas peligrosas y en el objetivo.

El comandante de patrulla planea para determinar donde puede tener un mejor control y dirección de la patrulla en cada fase.

7.13.6.8.8. Seguridad

La organización para el movimiento proporciona cierta seguridad a la patrulla, pero no lo suficiente. Se deben tomar medidas adicionales.

- **Patrulla Diurna**

Las patrullas deben dispersarse al máximo manteniendo el respectivo control, visibilidad y otros factores.

Se asignan áreas de responsabilidad al frente, flancos, retaguardia y sobre la posición.

Se utiliza hombres guías conocedores del sector.

Se evitan las áreas expuestas y se aprovecha la ventaja máxima del encubrimiento y abrigo.

- **Patrullas para evitar emboscadas**

La seguridad y el reconocimiento apropiados son los mejores medios para evitar la emboscada. La patrulla debe mantenerse siempre alerta y sospechar de todas las áreas.

- **Altos**

La patrulla se detiene ocasionalmente para observar y escuchar las actividades del enemigo.

Cuando el comandante de patrulla realiza una señal, cada hombre se inmoviliza en el puesto, mantiene el silencio absoluto, mira y escucha.

Si el alto de la patrulla es por un tiempo más largo, se establece una base de patrullas.

- **Uso de los radios**

Los radios son usados con moderación, y observando las normas de uso.

CONDUCCIÓN DE LA PATRULLA

7.14.1.- GENERALIDADES.-

Todos los planes y preparativos tienen como finalidad la conducción prospera de la patrulla,. Este capitulo explica los principios que se han de seguir en la conducción de la patrulla y las técnicas que usted puede emplear.

7.14.2. FORMACIÓN Y ORDEN DE MOVIMIENTO.

- La organización general y especial de la patrulla ha establecido los elementos y grupos necesarios para realizar el trabajo en el área objetivo. Ahora bien, determine las formaciones con las cuales usted se moverá hacia el área objetivo, así como la ubicación de los elementos, grupos e individuos en las formaciones,. Esto se llama Organización para el movimiento.
- Las formaciones de pelotones a pie, las cuales se discuten e ilustran en el FM7-15, son adaptables a una patrulla de cualquier tamaño; usted puede cambiar de una formación a otra según lo requiera la situación. Cada formación tiene ciertas ventajas y se puede variar para adaptarlas al terreno, la situación y sus necesidades, usted tendrá que sacrificar un poco de control de provecho de mejor distracción o tendrá que sacrificar un poco de rapidez un provecho de mayor cautela y mayor seguridad.
- Estos son los factores principales que influyen en la organización del movimiento:

- **Contacto con el enemigo** a mas importante consideración al organizar el movimiento, es la acción que usted adoptara si la Patrulla llega a tener contacto con el enemigo.

- **Integridad Táctica.** Organice de tal modo que se mantenga tanto como sea practicable, la integridad del elemento y del Grupo; esto ayuda en el control, la seguridad y el empleo en el objetivo, y en cualquier otro objetivo que se establezca con el enemigo.

- **Empleo contra el objetivo.** Organice de tal modo, compatible con las otras consideraciones, el empleo contra el objetivo de fácil y rapidez.

- Puede controlar mejor su patrulla en una formación que en otra. Se debe considerar factor importante el tamaño de la Patrulla.

- **La situación del enemigo.** ¿ Donde esta el enemigo ¿ puede emboscarlo a usted ¿ cuán potente es el?
- **Rapidez de movimiento** ¿ Cuando usted debe llegar al objetivo ¿ Cuando usted debe regresar? El grado de movimiento se rige por la rapidez de movimiento de las armas y el equipo pesado. Colóquelos, si la circunstancia lo permite, cerca del frente para regular el patrón de marcha.

- **Cautela.** ¿ Pueden sus hombres moverse sigilosamente ¿ Su formación obliga a los flancos a que se muevan a través de la maleza que hace ruido. ¿Cuál es mas importante, la cautela o la rapidez.

- **Seguridad.** ¿ En que direcciones es mas probable que se tenga contacto con el enemigo ¿ Tendrá usted seguridad completa? Asigne áreas de responsabilidad a los elementos, grupos e individuos. ¿ Podrá la rapidez de la cautela proporcionar mejor seguridad ¿ Usualmente es mejor una combinación cuidadosamente controlada de rapidez y cautela.

- **Dispersión.** ¿Serán alcanzados todos sus hombres por una ráfaga de fuego ¿ Puede usted aun controlar a sus hombres.

- **Terreno.** ¿Cómo afecta el terreno ¿ Es terreno cubierto o despejado ¿ Hay que cruzar caminos o cursos de agua.

- **Visibilidad.** Es buena o mala la visibilidad ¿ Puede el enemigo verlo a usted ¿ Puede usted ver y controlar a sus hombres.

- **Condiciones meteorológicas.** Como afecta el tiempo; el terreno, los cursos de agua y la visibilidad.

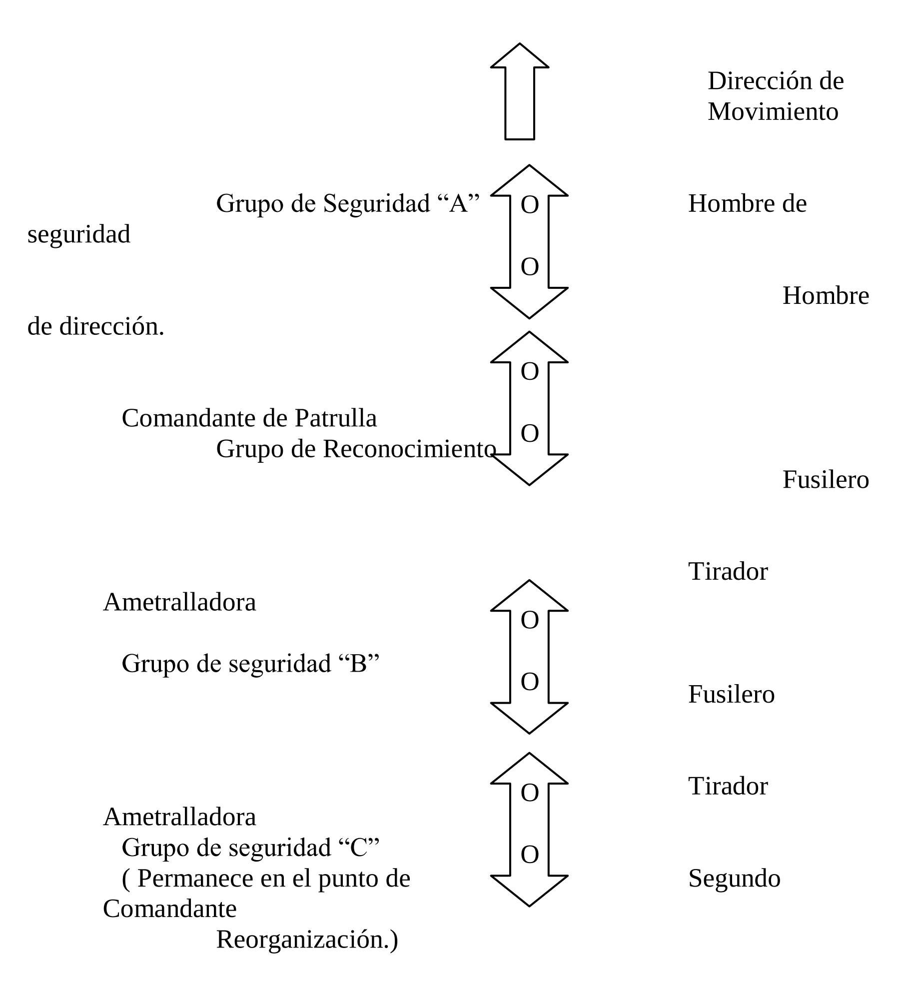


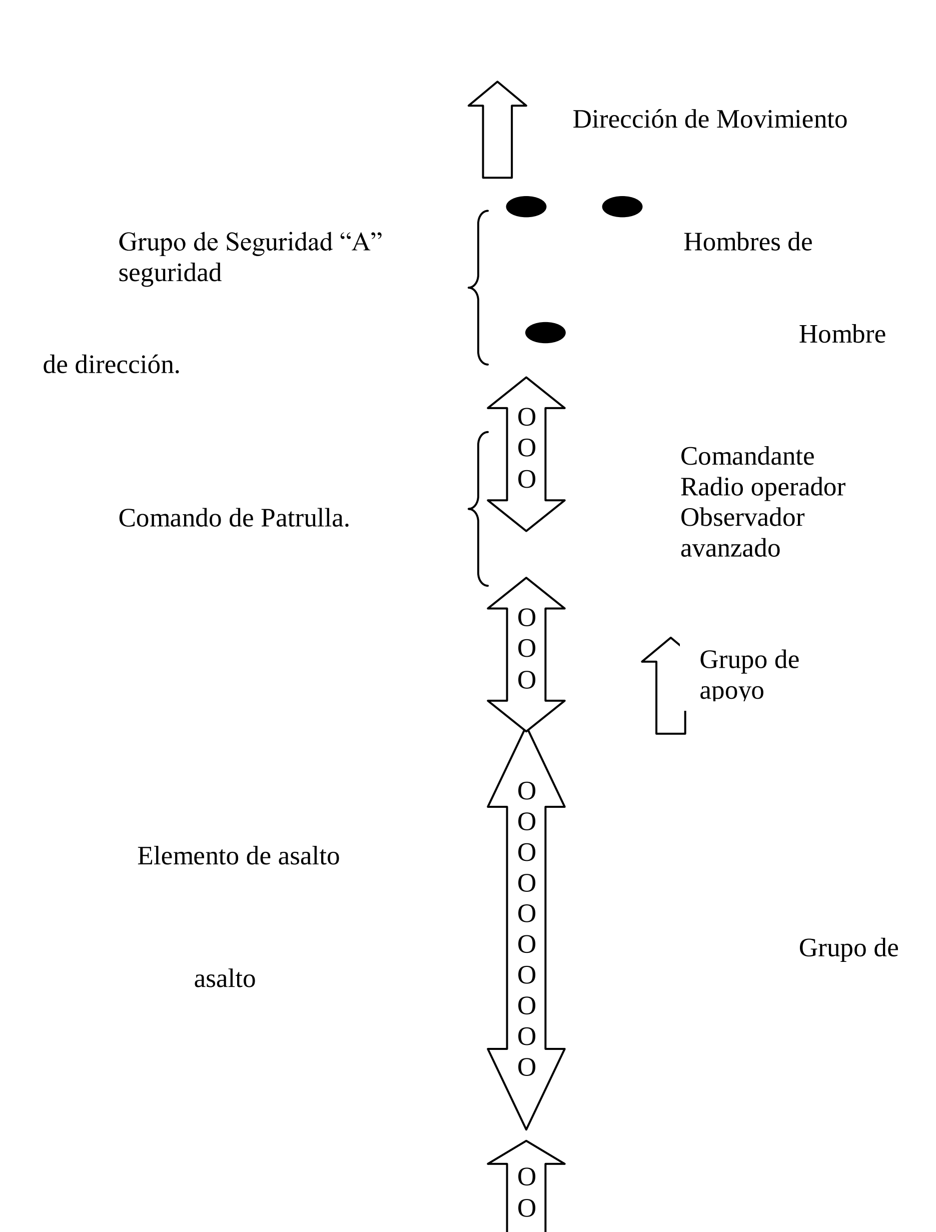
Figura.- Un ejemplo de organización para el movimiento de una patrulla de reconocimiento.

7.14.3. PARTIDA DE ÁREAS AMIGAS Y ENTRADA DE NUEVO EN ELLAS.

- El comandante coordina con las unidades amigas en cuyas áreas actuara la patrulla: en algunos casos, el hace todos los arreglos acerca de la partida y la entrad, mas normalmente usted tendrá que ponerse en contacto con una o varias posiciones cercanas a través de las cuales pasará, debiendo coordinar movimientos de partida y entrada en el área. Las posiciones en donde puede que sea necesaria la coordinación son: El puesto de comando y el puesto de observación de la compañía. El puesto de Comando y el puesto de observación del pelotón, y la ultima posición a través o cerca de la cual marcha.
- Muévase con cautela cuando se aproxime a las posiciones en las áreas amigas porque se le considera un enemigo hasta que no se identifique. Detenga la Patrulla cerca de la posición, adelántese usted y haga contacto con la posición, y si es posible con el comandante local. Lleva consigo por lo menos un hombre, aunque pide llevar mas, si la situación lo permite, pero tenga presente que la actividad en una posición de vanguardia puede atraer la atención del enemigo y poner en peligro su patrulla y la posición. De al personal que esta en la posición, la información que ella necesita:
  - Tamaño de la patrulla.
  - Ruta general y la respuesta hora de regreso.
  - Coordine con ellos su punto de reorganización inicial.
  - Al personal que esta en las posiciones mas avanzadas no se le indica la misión específica y la ruta exacta.
  - Solicite la información mas reciente acerca del enemigo, el terreno del frente y de los obstáculos conocidos.
  - Inspeccione las instalaciones de comunicaciones, el fuego de apoyo que ellos puedan proporcionar u obtener y cualquier otra ayuda que ellos puedan dar.
  - Verifique para ver si ellos conocen el santo y seña.
  - Averigüe si están de guarnición cuando usted regrese, si no lo están pídales que informen a su relevo acerca de la actividad de la patrulla.
  - La patrulla puede pasar por el flanco de la posición o a través de la posición el método que se emplee, depende de la voluntad del Comandante y de la presencia o falta de obstáculos tales como minas y alambradas.
  - Pida un guía para que lo lleve hasta la próxima posición, si lo permiten las instalaciones de comunicaciones, que notifiquen a la posición siguiente que usted se esta aproximando.
  - Solicite un guía si usted tiene que pasar a través de minas o alambradas.

- Siga el mismo procedimiento general para extraer en las áreas amigas. De a cada posición cualquier información que pueda tener un valor inmediato.

  Si alguien ha desaparecido, avísele a las posiciones para que indaguen acerca de él.



Grupo de
demolición

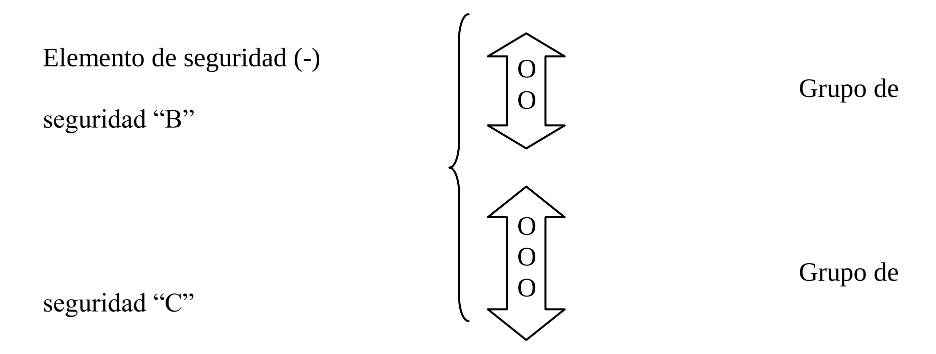
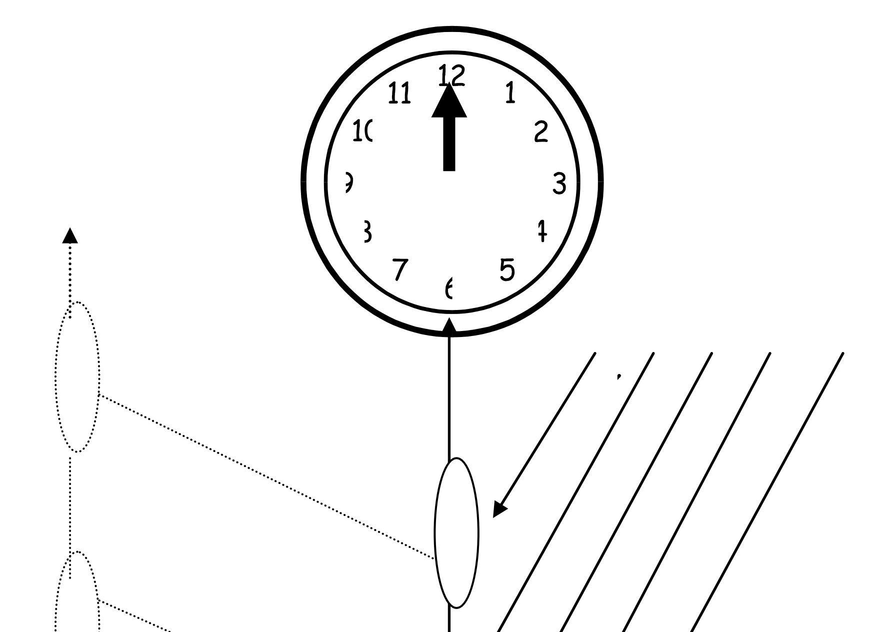


Figura.- Un ejemplo de la Organización para el movimiento de una Patrulla de combate.



La dirección de la marcha es siempre las 12

7.14.4. PUNTOS DE REORGANIZACIÓN

- Explicación. Un punto de reorganización es un lugar en donde una Patrulla puede reunirse o reorganizarse. Deberá proporcionar abrigo y encubrimiento, deberá ser defendible por lo menos durante un corto tiempo y deberá ser de fácil reconocimiento por parte de los miembros de la Patrulla.

- Todos los puntos de reorganización se califican como puntos de reorganización tentativos hasta que se llega a ellos, se averiguan se son convenientes y designados como tales.

- Cuando usted designa un punto de reorganización, detenga la Patrulla y dígale “ Este es un punto de reorganización “, señale las características de identificación; asegúrese de que la información es transmitida a todos los miembros de la patrulla.

- Tipos. Hay tres tipos de puntos de reorganización.

- Punto de reorganización inicial. Un punto que esta dentro de las áreas amigas y en donde la patrulla se puede reorganizar si se ha dispersado antes de haber partido de áreas amigas o antes de haber llegado al primer punto de reorganización en el movimiento. El punto de reorganización inicial debe coordinarse con el comandante cuya área está situada al punto.
- Puntos de reorganización en ruta. Son los puntos de reorganización localizados entre las áreas amigas y el objetivo.

La patrulla se desplaza a la voz de " 10 – 200 "

Figura .- se puede usar el sistema del reloj para romper el contacto.

- Punto de reorganización cerca del objetivo. Un punto de reorganización cerca del objetivo, es el lugar donde la patrulla se agrupa después de que haya cumplido la misión. Cuando vega el caso este se puede usar como el punto desde el cual el jefe lleva a cabo el reconocimiento y desde el cual los elementos y grupos se mueven hacia la posición para llevar a cabo la misión.

7.14.4.1 Selección de los puntos de reorganización.

- Seleccione las ubicaciones probables para los puntos de reorganización, durante el estudio o reconocimiento de cartas. Desígnelos como puntos de reorganización tentativos en la orden de la patrulla. Recuerde que puede resultar inconvenientes y que deben ser confirmados y anunciarse cuando usted llegue a ellas.
- Siempre seleccione un punto de reorganización inicial tentativo y un punto de reorganización tentativo cerca del objetivo. Si usted no puede encontrar áreas convenientes durante el reconocimiento o el estudio sobre la carta, designe estos dos puntos de reorganización tentativos mediante las coordenadas de cuadriculado o con relación a las características del terreno.

- Seleccione puntos adicionales de reorganización en ruta cuando usted llegue a los lugares convenientes.
- Cuando usted llegue a un área peligrosa, de los cual usted no puede desviarse tal como una vereda o un curso de agua seleccione un punto de reorganización en ambos lados, el cercano y el opuesto. Si no hay disponibles buenos sitios, designe los puntos de reorganización de acuerdo con el área de peligro. Por ejemplo: Diga a 50 mts. de este lado de la vereda " o " a 50 mts. más allá del curso de agua.
  - ⇒ Aquellos que reconocen el área de peligro deben también inspeccionar más allá del área en busca de un punto de reorganización.
  - ⇒ Si es interrumpido el cruce de la patrulla por el área de peligro, o si una parte se separa de la Patrulla todos los miembros avanzan, tan pronto como sea posible hasta el punto de reorganización en el lado lejano.

7.14.4.2. Uso de los puntos de reorganización.

- El punto de reorganización inicial y los puntos de reorganización en ruta son seleccionados para evitar el fracaso completo de la patrulla; si esta es dispersada, usted debe hacer toda clase de esfuerzos por mantener el control y evitar que se tenga que use estos puntos de reorganización. El éxito de la patrulla esta en el peligro si es dispersado y obligado a reorganizarse.
- El punto de reorganización cerca del objetivo ayuda a que la patrulla se reagrupe después de que los varios elementos y grupos se hayan separado para desempeñar las tareas designadas.
- Si es dispersada dentro del área amiga, los miembros de la patrulla se reúnen en el punto de reorganización especial.
- Si es dispersada entre el área amiga y el primer punto de reorganización en ruta, los miembros de la patrulla se mueven hacia el punto de reorganización

inicial o hacia el primer punto de reorganización en ruta. Usted debe indicar el punto de reorganización que se ha de usar en la orden de patrullas la decisión debe hacerla considerando cuidadosamente todas las circunstancias.

Regreso al punto de reorganización especial pude ser muy difícil debido a las minas, las alambradas o la situación del enemigo.

El movimiento hacia el primer punto de reorganización en ruta también puede ser difícil, impracticable o imposible. El punto seleccionado puede estar minado o ocupado por el enemigo. El motivo de la dispersión tal como el contacto con el enemigo puede evitar el movimiento hacia delante sin cartas y sin brújulas, sus hombres no pueden localizar el punto.

⇒ Si son dispersados entre los puntos de reorganización en ruta, los miembros de la patrulla regresan al último punto de reorganización o se mueven hacia el próximo punto de reorganización tentativo usted debe decidir y anunciarla en cada uno de los puntos de reorganización. Como anteriormente, su decisión se basa en que debe considerar con cuidado todas las circunstancias.

7.14.4.3 Acciones en los puntos de reorganización.

Planee las acciones que se han de realizar en los puntos de reorganización y de acuerdo con esto, instruya a la patrulla. En el punto de reorganización inicial y en los puntos de reorganización en ruta, usted debe tomar providencias para la continuación del patrullaje mientras haya una oportunidad razonable de llevar a cabo la misión. Por ejemplo; Usted puede planear.

- Que la patrulla espere hasta que una parte estipulada de los hombres haya llegado y que después prosiga con la misión bajo el mando del hombre de mayor grado que este presente. Este plan se podría usar para una patrulla de

reconocimiento en donde uno o dos hombres pueden ser capaces de llevar a cabo la misión.

- Que la patrulla espere durante un periodo estipulado después del cual, el hombre de mayor grado que este presente determinará las acciones que se han de emplear según el personal y equipo presentes. Este podrá ser el plan cuando un número mínimo de hombres o ciertos artículos de equipo o ambos, son esenciales para la realización de la misión.

7.14.5. ACCIONES AL TENER CONTACTO CON EL ENEMIGO.

Hay dos tipos de contacto con el enemigo:

7.14.5.1. Contacto fortuito.

Esto, como el termino lo implica es un encuentro accidental. El enemigo no lo esperaba a usted específicamente ni estuvo preparado par hacerle frente.

7.14.5.2. Emboscada.

Es un ataque de sorpresa desde una posición oculta contra un enemigo confiado que esta en movimiento o que se ha detenido temporalmente.

- En un encuentro fortuito con el enemigo, usted debe romper el contacto tan pronto como sea posible y continuar la misión. Si usted traba combate con el enemigo por mas tiempo del que es necesario para romper el contacto usted compromete su misión.

- El "método del reloj" es un medio para romper el contacto. Las doce es la dirección de movimiento de la patrulla usted grita una dirección del reloj y una distancia. Por ejemplo ¡ las diez en punto! Quiere decir que la patrulla se mueva en dirección de las diez, 200 mts. Los miembros de la patrulla

mantienen hasta donde sea posible sus posiciones relativamente iguales mientras se muevan para que la formación inicial no desorganice (Fig. 11) , Los jefes subordinados deben estar especialmente alerta para asegurarse de que todos los hombres reciben el mensaje y de que los elementos y grupos se muevan rápida y ordenadamente. Cada hombre debe estar alerta para que se mueva con relación a la dirección de marcha de la patrulla y no en relación de la dirección hacia la cual el esta mirando ese momento.

- El fuego y el movimiento son otros medios que sirven para romper el contacto. Una parte de la patrulla devuelve el fuego enemigo mientras que la otra parte se nueve a una corta distancia. La una cubre a la otra mediante el fuego hasta que todas hayan roto el contacto.

- Se puede combinar los métodos si es apropiado, con cada grupo moviendo según sea orientado por el " sistema del reloj".

- Usted debe actuar con prontitud si es emboscado. Para que pueda sobreponerse a la ventaja que el enemigo ha obtenido por la sorpresa y la superioridad del fuego inicial del enemigo. Durante una emboscada, usted tiene dos cursos de acción: Repliegue o asalto inmediato a través de la emboscada. Una emboscada bien preparada bloqueara el movimiento hacia los flancos mediante el uso de obstáculos naturales tales como el arma contra personal "Cleimore" o una combinación de ambos obstáculos. La ruta del repliegue puede estar bloqueada por el fuego y las armas similares a la "Cleimore". El asalto es a menudo el mejor medio y algunas veces el único, para romper el contacto. Determine rápidamente el punto mas débil, ataque este punto con el máximo de fuego y combata para que abra paso a través de él.

- Anticípese a la situación en donde se puede tener contacto con el enemigo y planee las acciones para cada una de las situaciones. Este seguro de que la organización para el movimiento (párrafo 2) y que las acciones que se han planeado acerca del contacto con el enemigo se apoyan las unas con las otras.

7.14.6. ACCIONES EN LAS ÁREAS PELIGROSAS.

Un área peligrosa es cualquier lugar en donde la patrulla es vulnerable a ala observación y el fuego enemigo. Las áreas descubiertas, los caminos, las veredas y los obstáculos tales como; alambradas, campos minados cursos de agua y lagos son algunas de las áreas peligrosas que quizás usted encuentre y tenga que cruzar. Cualquier posición enemiga conocida como sospechosa por donde debe pasar la patrulla se debe considerar también como área peligrosa. Cuando haga su estudio en la carta o en su reconocimiento trate de identificar todas las áreas peligrosas. Planee el cruce de cada una de las áreas peligrosas e incluya estos planes en su orden de patrullas, para que los miembros de la patrulla sepan exactamente lo que tiene que hacer cuando lleguen a esas áreas.

- Reconozca primero el lado cercano y los flancos de un área peligrosa y luego muévase fuera del área peligrosa con los miembros de la patrulla cubriendo los unos a los otros. Recuerde que los obstáculos usualmente están cubiertos por el fuego. Evite usar las brechas en los alambres de púas o en los campos de minas. Envíe el grupo de seguridad a través de la brecha antes de que la patrulla la cruce.

- Al cruzar un río, reconozca primero la rivera de partida y luego coloque a la patrullan en una posición para que cubra la rivera de llegada. Cuando el curso de agua es poco profundo y fácil de vadear envíe al grupo de

seguridad al otro lado de la rivera de llegada. Después de que se haya inspeccionado la rivera de llegada, cruce rápidamente con el resto de la patrulla. Usted debe inspeccionar la rivera de llegada, aun cuando el curso de agua sea tan profundo que pueda ser cruzado rápidamente. El elemento de seguridad nada o badea hasta el otro lado bajo la protección del resto de la patrulla. Bajo la protección del elemento de seguridad, el resto de la patrulla nada o badea individualmente o en pares hasta el otro lado del curso de agua. Si el cruce del curso de agua requiere que se tenga que nadar use balsas improvisadas para flotar las armas y las municiones. En tiempo frío puede que sea conveniente cruzar a flote el vestuario.

- Si usted usa un bote rígido para cruzar el río, no es conveniente que lo esconda en la rivera de llegada, el enemigo puede encontrarlo y esperar que usted regrese, utilice un miembro de la patrulla para regresar el bote a la rivera de partida. Evite cruzar al regreso el mismo punto de cruce. Si usted tiene que cruzar por este punto, prepare una señal especial para que el hombre que usted dejo pueda cruzar con el para recoger a la patrulla.

- Cruce de camino o vereda por el lugar que tenga un recodo o cerca del o por donde el camino se angosto, para que este restringida la observación por parte del enemigo y este expuesto al menor tiempo posible. Reconozca el lado de partida del camino y después envíe al grupo de seguridad al otro lado para que investigue al lado de llegada; Esto incluye la investigación del punto de reorganización tentativo en el lado de llegada bajo protección del grupo de seguridad, el resto de la patrulla cruza tan rápida y silenciosamente como sea posible.
- Si su patrulla tiene que pasar cerca de una posición enemiga, aproveche de los ruidos de los campos de batalla para encubrir los sonidos del

movimiento. Si hay disponible fuegos de apoyo, usted puede pedirlos para distraer la atención del enemigo mientras que la patrulla pasa.

7.14.7. ACCIONES EN EL OBJETIVO.

Las acciones en el objetivo son las mas importantes de todas las fases de la patrulla.

7.14.8. CONTROL.

El buen éxito de la patrulla depende del control que usted pueda ejercer sobre el. Usted debe ser capaz de maniobrar sus hombres según lo requiera la situación; iniciar, transportar o suspender sus fuegos según sea necesario.

7.14.8.1. Control radio telefónico y por otros medios acústicos.

- Las ordenes verbales son un buen medio de control. Hable lo suficientemente fuerte para que sea oído. No grite excepto en una emergencia. Durante la noche o cuando este cerca del enemigo, para la patrulla y haga que los jefes subordinados se adelanten, hábleles en vos baja o al oído; ellos transmiten la información moviéndose de un hombre al siguiente. Si no es conveniente el uso de jefes subordinados debido a las circunstancias, usted puede moverse de un hombre al siguiente, hablándoles en voz baja o al oído.

- Las radios son un medio excelente de control, especialmente en una patrulla grande.

- Se pueden usar otras señales acústicas si usted puede estar seguro de que ellos servirán un propósito determinado. Ensaye las señales acústicas que se usen deben tener sonidos naturales que sean fáciles de comprender. Es mejor pocas señales sencillas, que muchas señales raras veces son satisfactorias las

llamadas imitando los pájaros y animales son difíciles de imitar y su uso requiere un conocimiento detallado del pájaro o animal que se desea imitar.

7.14.8.2. Medidas de control de silencio.

- Se pueden usar las señales de brazo y mano cuando sea apropiado, por ejemplo: cuando se esta cerca del enemigo. Todos los miembros deben conocer las señales y deben estar alertas para recibirlas y pasarlas a los otros miembros, usted también debe estar alerta para recibir las señales de cualquier miembro de la patrulla. Los miembros de la patrulla pueden desarrollar sus propias señales especiales durante del adiestramiento. Esté seguro de que todas las señales especiales son comprendidas por todos, si ninguna señal se ajusta a la situación use gestos como por ejemplo: ponga las manos en forma ahuecada alrededor de sus ojos y mire hacia cierta dirección. Para llamar la atención de un miembro de la patrulla., tienen un guijarro o una ramita cerca de el, luego haga la señal o un gesto.

- Se puede usar el equipo infrarrojo, tal como el anteojo, el "Metascopio" y los filtros infrarrojos para la linterna eléctrica de bolsillo, como un medio de enviar y recibir señales y de mantener control durante la noche.

- Se puede usar la cinta luminosa para ayudar en el control durante la noche. Dos tiras del tamaño de una barra de Teniente, en la parte de atrás del gorro o del cuello, ayuda a seguir al hombre que esta al frente, debe tener cuidado de cubrirlas cuando se esta cerca del enemigo. Se puede usar las marcas luminosas de la brújula para las señales sencillas acorta distancia.

7.14.8.3. Los miembros de la patrulla ayudan al control.

- El segundo comandante de la patrulla, usualmente, se mueve en la retaguardia de la Patrulla o cerca de ella y evita que los hombres se rezaguen o se salgan de la posición, está alerta con respecto a las señales y las ordenes y se asegura que los otros miembros las reciben y las cumplen. Cuando la patrulla se detiene, se pone en contacto con el Comandante para recibir instrucciones.

- Los otros jefes subordinados se mueven con sus elementos, grupos y mantienen el control sobre ellos; ellos también están alerta para recibirse las ordenes y se aseguran que sus hombres las reciban y las cumplan.

- Para ayudar en el control, todos los miembros de la Patrulla permanecen alerta y pasan las señales y las ordenes a los demás miembros. Cualquier miembro de la patrulla puede dar la señal de alto, pero la señal de reanudar el movimiento, la da únicamente el jefe de la Patrulla.

7.14.8.4. Como dar cuenta del personal.

Un aspecto importante del control, es del dar cuenta del personal, saber que todos los miembros están presentes. Se debe numerar al personal después de cruzar áreas peligrosas, luego de un ataque enemigo y después de los altos.

- Cuando se mueven en una sola columna, el ultimo hombre “ Comienza a transmitir la cuenta” toca ligeramente al hombre que está en frente de él y dice “ dos “, este continua hasta que la cuenta llegue donde usted; los hombres que están detrás, mas los que se encuentran delante, darán un total igual al de la patrulla.

- En las patrullas grandes o cuando se mueven en una formación que no es la columna, los jefes subordinados pueden contar sus hombres e informárselo a usted.

- Haga arreglos para los jefes informen o para que el último hombre automáticamente “ Comience a transmitir la Cuenta “, después de cruzar áreas peligrosas, luego tener contacto con el enemigo o después de los altos.

- Disponga de tal modo que la cuenta sea enviada hacia adelante, cuando usted se dirige al hombre que está de tras de usted y le dice que transmita la “ Cuenta” esta orden se va pasando hacia a tras hasta que llegue al último hombre, quien comienza a contar.
- Cada uno de los hombres debe asegurarse de que al hombre que él toca ligeramente recibe y pasa la cuenta.

7.14.9. NAVEGACIÓN.

- Asigne uno o varios hombres para que sean navegantes de la Patrulla, pero compruebe a menudo su actuación. No vacile cambiarlos si no están navegando correctamente. Usted es responsable no importa quien tenga usted haciendo el trabajo.

- Asigne hombres como medidores de pasos, para comprueben la distancia desde un punto a otro. Use por los menos dos medidores de pasos y tome el promedio de sus cuentas para obtener la distancia aproximada que se han marchado. Tenga separado sus medidores de pasos en la Patrulla, para que no influya uno en la cuenta del otro.

- Divida su ruta en " Tramos ", cada tramo comienza un punto que usted puede reconocer en el terreno. Haga que los medidores de pasos comiencen de nuevo sus cuentas al comienzo de cada tramo, esto hace que sea más fácil llevar la cuenta de los pasos y le proporciona a usted, verificaciones periódicas acerca de la exactitud de los medidores de pasos.

- Haga arreglos para que la cuenta de pasos sea enviada hacia delante cuando usted dice " envíe hacia delante el paso ". Esta orden es enviada hacia atrás, hasta los dos medidores de pasos quienes envían hacia delante la cuenta de pasos en metros: por ejemplo " 200 ", uno, siete, cinco " 0 " uno, cinco cero".

7.14.10. SEGURIDAD.

La organización del movimiento le da a usted cierto grado de seguridad sin embargo, esto nos es suficiente. Usted debe tomar medidas adicionales.

7.14.10.1. Patrullas diurnas.

- Disperse la patrulla sin detrimento del control, la visibilidad y los otros factores.
- Mantenga alejado el personal de seguridad, especialmente aquellos que están al frente. Asigne áreas de seguridad al frente, a los flancos y a la retaguardia.
- Cuando se mueve a lo largo de un terreno elevado, tenga cuidado de que el perfil de la serranía, no aparezca en silueta en la patrulla.
- Evite la áreas expuestas y aprovéchese de la disponibilidad de abrigos y encubrimientos.

- Mantenga un paso uniforme, evite la precipitación o la carrera, los movimientos repentinos atraen la atención.
- Evite las posiciones conocidas o sospechosa y las áreas urbanizadas.

7.14.10.2. Patrullas nocturnas.

Use las mismas técnicas que para una patrulla diurna modificándoles según sea apropiado.

- Mantenga a los hombres mas juntos.
- Haga énfasis acerca del movimiento silencioso el área de combate está relativamente tranquila durante la noche y los ruidos llegan mas lejos.
- Reduzca la rapidez del movimiento para que no haya, peligro de que los hombres se separen de la patrulla.

7.14.10.3. Evite la emboscada.

La seguridad y el reconocimiento apropiados son la mejor protección contra la emboscada. Usted siempre debe estar alerta en todas las áreas y debe tener sospecha de ellas. Ciertas áreas son mas convenientes para una emboscada que ,otras. Los caminos y las veredas, los arroyos angostos, las aldeas y las áreas abiertas, tenga cuidado cuando se aproxime a estas áreas. Haga alto a la patrulla y estudie el área. Evite las rutas que han sido usadas por las otras patrullas para la acción en caso de una emboscada ver el párrafo 5.

7.14.10.4. Altos.

- Haga alto con la patrulla ocasionalmente para observar y escuchar cualquier actividad enemiga, esto ser llama un alto de seguridad; cuando usted de la señal, cada hombre se detiene en su lugar, se mantiene completamente inmóvil y en silencio absoluto y mira y escucha; esto se hace cuando se llega

a un área peligrosa y, periódicamente, durante todo el movimiento en ruta. Puede ser ordenado que se haga un alto de seguridad, un poco en las áreas amigas o un poco antes de volver a entrar en las áreas amigas. Si es escaso en encubrimiento, haga que los hombres pongan una rodilla en tierra o se pongan en la posición tendido. Recuerde que la observación no es tan buena desde estas posiciones y que es mucho mayor el contacto del cuerpo con el terreno lo cual hace mas difícil mantenerse en silencio. No se detenga mucho. Es difícil mantenerse en silencio, no se detenga mucho es difícil permanecer absolutamente quieto e inmóvil por mas de dos o tres minutos.

- Haga alto a la patrulla ocasionalmente para observar y escuchar cualquier actividad enemiga, esto llama un alto de seguridad; cuando usted de la señal, cada hombre se detiene en su lugar, se mantiene completamente inmóvil y en silencio absoluto y mira y escucha; esto se hace cuando se llega a un área peligrosa y periódicamente, durante todo el movimiento en ruta.

- Usted pude parar brevemente la patrulla para enviar un mensaje para comer, descansar, comprobar la dirección o para hacer un reconocimiento. Escoja un área que proporcione abrigo y favorezca la defensa. Establezca una seguridad en todas direcciones. Asegúrese de que todos se ponen en marcha cuando usted parta de nuevo haga que cada hombre durante la noche sea responsable de cualquier notificación al hombree que esta detrás de el, esto logra que todos juntos se pongan en marcha y evita que se pierda tiempo.

7.14.11. USO DE RADIOS

Use con moderación los radica. la presión del botón de transmisión es algunas veces suficiente para transmitir cierta información. Cuando transmita cerca del enemigo, ahueque sus manos sobre el transmisor y hable en voz baja.

7.14.12. INFILTRACIÓN

- Hay veces que la disposición de las fuerzas enemigas, no permite que una patrulla entre en el área como una unidad, sin embargo, grupos pequeños o en pares se pueden infiltrar sin que sean descubiertos; si este es el caso, la patrulla se divide cuando sale del área amiga a una hora posterior estipulada. Los grupos pequeños se infiltran intervalos diferentes y cada una usa ruta diferente. Después de introducirse en el área enemiga, los grupos se reúnen en un lugar predeterminado que se llama punto de reunión. El punto de reunión debe estar libre de enemigos, debe proporcionar encubrimiento y debe ser de fácil reconocimiento.

- Se selecciona un punto de reunión alterno en caso de que no se pueda usar el punto inicial. Si están los miembros de la patrulla no han llegado al punto de reunión, el hombre de mayor grado que este presente, determina que las acciones se deben alertar.

- Se sigue el mismo procedimiento para el regreso al área amiga. La patrulla se divide y se vuelve a reunir dentro o cerca del área amiga.

- Una patrulla puede regresar mediante la infiltración, aún cuando este modo no haya sido usado para entrar en el área enemiga. Esto se puede hacer cuando un cambio de la situación táctica evita que regrese como una unidad. La infiltración rompe la integridad táctica de una patrulla y solo se usa cuando los otros métodos de regreso son impracticables o imposibles.

7.14.13. MODO DE DAR PARTE.

Comunique, tan pronto como sea posible, la información importante acerca del enemigo o del terreno. Comuníquese por radio, teléfono, mensajeros o por medio de señales convenidas de ante mano. Cuando usted regrese y sea pos orientado, utilice una carta o una fotografía aérea para señalar las áreas o las ubicaciones específicas en donde usted obtuvo la información. Haga un calco o un croquis si es apropiado.

BASE DE PATRULLA

7.15.1. GENERALIDADES

Una base de patrulla es una posición establecida en el terreno. Donde una patrulla se detiene por un tiempo, previo su selección, ocupación y organización. Cuando la patrulla se encuentra en un área donde no tenga protección de tropas amigas, debe tomar medidas activas y pasivas para proveerse una máxima seguridad.

El planeamiento para establecer una base de patrulla, es por lo general una parte del plan total para la operación de la patrulla, sin embargo en algunas circunstancias, el establecimiento de una base de patrullas puede ser resultado de una decisión inmediata.

El tiempo máximo para ocupar una base de patrullas depende de la necesidad de mantener el secreto. En cualquier situación la ocupación de la base de patrulla no

debe exceder las 24 horas, salvo el caso de situaciones de emergencia.

7.15.2. Propósito para el establecimiento de una Base

Las situaciones TÍPICAS por las que se requiere el establecimiento de una base de patrullas incluyen entre otras las siguientes:

- La necesidad de suspender todo movimiento para evitar ser descubiertos.
- La necesidad de estacionar a la patrulla durante periodos de tiempo para efectuar reconocimientos detallados de los objetivos en el área.

La necesidad de preparar alimentos, de realizar mantenimiento de armamento y equipo, dar descanso a la patrulla, después de movimientos prolongados.

La necesidad de formular un plan final y la emisión de ordenes, con anterioridad al cumplimiento de las acciones en el objetivo.

Pasos a seguirse en el establecimiento de una base.

7.15.2.1. Aproximación.-

La patrulla hace alto en la última posición adecuada del terreno a mas o menos 200 mts. De la localización de la base de patrullas seleccionada.

Se establece un servicio de seguridad inmediato.

De preferencia se designa previamente individuos (los comandantes de elementos de la patrulla) que junto con él al comandante de la patrulla efectúen el reconocimiento.

7.15.2.2. Reconocimiento.-

El comandante de la patrulla designa el punto de entrada a la base de patrullas localizada, en el sentido del reloj; se mueve al centro de la Base y lo designa como el Puesto de Mando de la patrulla, de donde determina los sectores para los elementos subordinados.

Los comandantes subordinados reconocen sus sectores asignados por medio del sistema del reloj, siguiendo la dirección de la flecha dan la figura para su adecuación, y regresan hacia el comandante de la patrulla.

Dos hombres son designados para conducir al resto de la patrulla hacia la base.

7.15.2.3. Ocupación

Encolumnada la patrulla ingresa hacia la parte central del dispositivo elegido, luego, una vez que el personal designado ha removido las huellas dejadas, todos se aprestan a ocupar los espacios correspondientes.

El comandante de la patrulla chequeo el perímetro tomando contacto con cada comandante en el flanco izquierdo de su sector; se moverán en la dirección de las manecillas del reloj.

Cada comandante subordinado inspecciona hacia adelante de su sector hasta una distancia previamente designada; iniciando por el flanco izquierdo sale adelante, se guiará a la derecha moviéndose en la dirección de las manecillas del reloj y retorna por el flanco derecho de su sector, verificará la ubicación adecuada de los puestos de observación, puestos de escucha, puestos de reorganización y de las rutas de repliegue.

7.15.2.4. Consideraciones para la selección

El plan para seleccionar una base de patrullas estará basado sobre dos consideraciones; la misión y las medidas de seguridad activas y pasivas.

- **La misión.**

La base de patrullas debe ser localizada de tal manera que permita cumplir la misión de la patrulla.

- **Medidas de seguridad pasivas**

Debe seleccionarse.

- El terreno que no sea considerado como crítico.
- El terreno difícil, que impide los movimientos a pie
- Una área de vegetación densa, preferiblemente matorrales y árboles de poca altura, que dificultan el movimiento.

7.15.2.5. Movimiento a la Base

Todas las unidades deben tener un procedimiento operativo normal (PON) para establecer una base rápidamente. Una vez que se entienda claramente los PON; El trazar una base es cuestión de rutina.

Generalmente, el mejor método que debe usarse al apartarse de los senderos o caminos es:

- Seleccionar el punto en donde se abandonará el camino, pica o sendero.
- Mantener la seguridad mientras se alejan del sendero.

7.15.3. Ocupación y actividades en la base de patrulla

Una base de patrulla puede ser ocupada de dos maneras: Por medio del movimiento al sitio seleccionado; mediante el despliegue y la organización de los sectores, en la misma.

7.15.4. Medidas de seguridad típicas en una base de patrullas

- Estricta disciplina de luces y de ruido.
- Movimientos restringidos dentro de la base.
- Todo individuo sospechoso sin identificación será dado de baja.

7.15.4.1. Sanidad e higiene personal

Letrinas de circunstancia fuera del perímetro durante el día.

Letrinas dentro de la base durante la noche.

Aseo personal de acuerdo a la disponibilidad de agua.

Todo tipo de basura será enterrado.

7.15.4.2. Preparación de la comida

La preparación de la comida será planificada, si en caso se requiere.

7.15.4.3. Descanso

Se tomará en cuenta la distribución de la guardia durante el día y la noche.

7.15.4.4. Abandono de la base

Todos los indicios posibles que indiquen la presencia de la patrulla en ese lugar, son removidos o cubiertos.

El lugar debe dejarse de manera que parezca que no ha sido ocupado.

- Se evitará la salida nocturna de la base.
- Se realizará el rastreo del área, antes de la salida.
- Se realizará un chequeo de abandono del área.

7.16. EJERCICIOS DE ACCIÓN INMEDIATA PARA LAS PATRULLAS.

Los ejercicios de acción inmediata, son aquellos designados a proporcionar una reacción violenta y positiva a las unidades pequeñas si se realiza el contacto físico o visual con el enemigo. Constituyen simples cursos de acción por medio de los cuales todos los hombres se encuentran bien entrenados para, mediante señales, movimientos u órdenes iniciar una acción. Los ejercicios de acción inmediata son:

- Designados, desarrollados y usados por cualquier unidad, sin importar como ésta se encuentra organizada.
- Desarrollados de acuerdo a como sean necesarios de acuerdo con la situación de combate.
- En muchos casos iniciados por cualquier miembro de la patrulla.

- Pueden también ser designados, desarrollados y empleados por unidades montadas y aeromóviles.
- Los ejercicios de acción inmediata son apropiados y permiten tener patrones de reacción preestablecidos; en donde el personal pueda reaccionar positivamente a situaciones previstas.
- Algunos ejercicios de acción inmediata, tales como los ejercicios contra emboscadas, son iniciadas sin señales u órdenes, como reaccionen automáticas preestablecidas por el contacto con el enemigo.
- Otros, tales como los ejercicios de acción inmediata cuando se realiza el contacto de oportunidad, asalto inmediato, son dados por señales. (Brazo y mano).

INFILTRACIÓN

7.17.1. Generalidades

La infiltración es la Operación de mayor importancia en el empleo de Operaciones Especiales y generalmente la mas utilizada por COMANDOS, y consiste en la penetración de determinado personal en la zona bajo el dominio del enemigo.

Para poder cumplir con esta finalidad existen cuatro métodos de infiltración los mismos que serán empleados de acuerdo a la situación:

- Por tierra.
- Por agua.
- Por aire.
- Una combinación de cualquiera de las anteriores.

7.17.2. Factores para determinar el tipo de infiltración

El factor más importante a ser considerado para determinar el tipo de infiltración a emplear estará acorde a la misión y a la disponibilidad de medios, analizaremos los diferentes factores que pueden influir:

7.17.2.1. La situación del enemigo

Las posibilidades y las medidas de seguridad del enemigo influyen en el método de infiltración que se seleccione; por ejemplo, una frontera fuertemente defendida y patrullada podría impedir una infiltración terrestre. Así mismo una costa fuertemente defendida y patrullada podría eliminar la posibilidad de una infiltración por agua. De la misma manera las posibilidades de los sistemas de defensa aérea del enemigo reducirán la posibilidad de una infiltración aérea.

7.17.2.2. Las Condiciones Atmosféricas

Hay ciertas condiciones atmosféricas que influyen adversamente en la infiltración por aire o por agua; sin embargo estas condiciones pueden favorecer una infiltración terrestre.

7.17.2.3. La Topografía

Antes de determinar el método de infiltración que se ha de usar es preciso considerar las formaciones terrestres. La infiltración terrestre tendrá una mayor oportunidad de tener un buen éxito si las rutas seleccionadas pasan a través de zonas montañosas, pantanosas o densamente o pobladas de árboles. Y por otra parte la infiltración aérea ya que las montañas exigen a las aeronaves volar a mayor altura y esto les expondría aún más a la acción de las armas antiaéreas del enemigo.

7.17.2.4. El Personal

La cantidad y tipo de personal que se ha de infiltrar puede ser un factor restrictivo. Aún el adiestramiento que se le da al personal. Generalmente es

suficiente para prepararlos para una infiltración, es posible que haya otros individuos que tengan que acompañarlos y a quienes habría que darles un entrenamiento especial de corta duración antes de la infiltración, considerando que jugará mucha importancia el desarrollo de la iniciativa que ponga un comandante durante la conducción de estas unidades.

7.17.2.5. Los abastecimientos de acompañamiento

Es posible que el tipo y cantidad de abastecimiento que deba llevar consigo también influya en el método de infiltración.

7.17.2.6. La Distancia

Antes de seleccionar el método de infiltración, es preciso considerar a que distancia se encuentra la zona de objetivo.

7.17.2.7. Equipo disponible .

Las posibilidades operacionales de las aeronaves y embarcaciones disponibles para la infiltración y en especial se consideraran la cantidad y equipo especial a emplear.

El tipo de aeronave o embarcación disponibles determinará la cantidad y equipo que puedan desplegar en una sola salida.

7.17.3. La Infiltración Aérea

Generalmente el método más practico y rápido para infiltrar fuerzas es por aire, el personal al igual que los abastecimientos pueden ser transportados y lanzados o desembarcados en cualquier parte del territorio enemigo. La Brigada aérea será la responsable de transportar el equipo al igual que los abastecimientos.

En la mayoría de los casos serán aeronaves corrientes de transporte de tropas o de asalto, teniendo presente que se aprovechará las características del terreno para que puedan desembarcar en territorio enemigo.

7.17.3.1. Ventajas de la Infiltración Aérea

- Por lo general no le perjudica la topografía del terreno.
- Personal y equipo puede ser transportados rápidamente.
- El personal y equipo llegan directamente a la zona operacional.
- El tiempo que se expone a la fuerza las contramedidas del enemigo es relativamente corto.
- Se puede llevar a cabo varias misiones a la vez.
- Se pueden transportar más abastecimientos que los que podrían llevar los individuos.

7.17.3.2. Desventajas de una Infiltración Aérea.

- A veces resulta difícil volar con precisión.
- Las aeronaves son vulnerables a la defensa aérea y a las medidas de detección del enemigo.
- Las condiciones atmosféricas pueden influir adversamente en la navegación aérea.
- Existe la posibilidad de que algo le suceda al personal o al equipo al caer.
- Habría que contar con una zona de lanzamiento o desembarco.
- Habría que efectuar acciones de limpieza en las zonas de lanzamiento.

7.17.4. La Infiltración Terrestre

En la mayor parte de los casos la infiltración terrestre es el medio menos satisfactorio y por lo general se limita a distancias cortas. Esta operación se lleva a cabo con mejores resultados cuando la visibilidad es limitada y el terreno es

escabroso. Este tipo de infiltración es más factible cuando las líneas del enemigo están excesivamente extendidas, la zona de combate es inestable o las fronteras del país enemigo no están eficazmente protegidas.

El personal que participe en una infiltración terrestre debe estar bien adiestrado en los métodos de supervivencia, técnicas de evacuación y navegación terrestre.

7.17.4.1. Ventajas de la Infiltración Terrestre

- Requiere un apoyo logístico mínimo
- Le proporciona al personal la oportunidad de familiarizarse con la zona
- Permite la flexibilidad de movimiento y la selección del momento preciso conforme la situación se presente.
- Requiere poca coordinación entre servicios.

7.17.4.2. Desventajas de una Infiltración Terrestre

- Su realización requiere más tiempo.
- El personal esta expuesto a ser descubierto e impedido por el enemigo.
- Solo se puede transportar una cantidad limitada de abastecimientos y equipo.

ACCIONES DE PERSECUCIÓN

7.18.1. Condicionantes

Las acciones de persecución en las Operaciones Especiales dependerán del grado de liderazgo que tenga cada comandante y de acuerdo a la situación y al tipo de misión que se va a cumplir, y en muchas circunstancias será preferible romper el contacto ya que se trabaja en territorio enemigo y podría determinar el fracaso de la misión..

MEDIDAS DE SEGURIDAD

7.19. MEDIDAS PASIVAS Y ACTIVAS

7.19.1. Medidas Pasivas

Las medidas de seguridad en las Operaciones Especiales son de gran importancia por lo que se deberá observar constantemente para evitar el fracaso de la misión asignada.

Conviene resaltar los siguientes aspectos relativos a seguridad pasiva:

- Emplear redes miméticas que permitan estar acorde ala vegetación del área.
- Exigencia de una fuerte disciplina de ruidos.
- Mantener un estricto cuidado de no dejar vestigios del paso de tropas por un determinado sector.
- Cubrir las áreas metálicas del equipo, por que el reflejo causado por los rayos del sol vienen a tornarse visibles a largas distancias.
- Evitar hacer fogatas por cuanto el humo constituye un elemento delatador de la posición.

7.19.2. Medidas activas

- Observación aérea.
- Establecimiento de un sistema de vigilancia, patrullas y obstáculos en torno de cualquier instalación o base.
- Reconocimiento ofensivo con el fuego.
- Movilización con las estrictas medidas de seguridad.

OCULTAMIENTO

7.20.1. Propósito del Ocultamiento

Existen dos propósitos principales:

- Evitar ser detectado en territorio enemigo y/o
- Aprovechar el ocultamiento para realizar acciones complementarias o paralelas como pueden ser:
- La Observación.
- Operaciones de franco tiradores, sabotajes, hostigamiento, destrucciones, etc.

7.20.2. Planeamiento para un Ocultamiento

El ser detectado por el enemigo constituye un alto riesgo por ello ocultarse tras líneas enemigas debe ser una operación cuidadosamente planificada, los pasos que se aconsejan para obtener un buen escondite son los siguientes:

7.20.2.1. Seleccionar el lugar

Las cartas y las fotografías aéreas ayudan a encontrar el área general más conveniente para ocultarse, pero la búsqueda minuciosa en el terreno mismo es la única forma de hallar el lugar más apropiado, estos escondites pueden ser naturales o artificiales, los mismos que nunca deberán estar próximos a caminos, pasos forzados o poblados y lo más importante es que no deben despertar sospecha.

7.20.2.2. Mejoramiento del lugar encontrado

El esfuerzo y empeño tendrán que emplearse para mejorar el sitio escogido por lo que amerita observar dos técnicas de camuflaje, y que deben ser rigurosamente observadas. Los puestos de escondite no deben contestar con la apariencia natural del sector ni tampoco deben ser alterados los sectores aledaños, al mejorar un lugar de ocultamiento en la noche se debe poner especial cuidado.

7.20.3. Entrada a los puestos de escondite

Ante s de entrar a un puesto de escondite se deberá estar seguro de haber borrado toda huella o indicio que pueda ayudar a que seamos detectados.

La entrada a los puestos debe ser antes del amanecer.

7.20.4. Disciplina durante la permanencia en el puesto de escondite

No debe esperarse que exista comodidad en el lugar donde se oculta. La disciplina y la voluntad del soldado debe controlar toda reacción negativa que puede aparecer, frente a esa incomodidad en el escondite se debe:

- Mantener con todo el equipo militar puesto
- Tener a mano el armamento listo para ser empleado.
- Descansar y comer por guardias, siempre habrá un hombre vigilante y alerta.
- Cualquier desperdicio o desecho debe ser guardado para ser regresado a áreas amigas (Las necesidades biológicas se harán en el escondite en fundas plásticas).
- Es más conveniente que un mismo escondite de alojamiento a todos los participantes de la operación, de no ser posible dividirá a la fuerza en la menor cantidad de grupos que estarán integrados mínimo por dos combatientes.

7.20.5. Salida de los puestos

La fuerza saldrá cuando las primeras sombras de la noche hayan caído; se debe haber previsto:

- Que el lugar del escondite quede totalmente perdido, de tal manera que el enemigo no pueda saber que ha sido utilizado como tal.
- Que ningún equipo o desperdicio quede en el área.
- Debe haberse designado, un lugar de reorganización en caso de que la fuerza haya sido deparada para esconderse.

7.20.6. Material necesario para construir o mejorar un lugar de Ocultamiento

- Herramienta de zapa.
- Carpa Individual.
- Estacas.
- Cuerda individual.
- Machete.
- Palitroques.
- Un Ocultamiento bien planeado y ejecutado ofrece las siguientes ventajas:
- Difícil de descubrir al enemigo.
- Permite recuperar energías y planear o continuar las misiones.
- Coordinación con los integrantes del grupo cerca del objetivo.
- Desconcierto en las líneas enemigas.

OBSERVACIÓN

7.21.1. Importancia

Es otro de los medios de gran utilidad para el combatiente que nos facilita el trabajo eficiente teniendo un indicio más claro y preciso que se adjuntan antes de cumplir la misión.

Son aquellas que encontrándose en el terreno son aprovechadas sin alteración alguna, con fines de observación; una elevación, cráter, etc.

7.21.2. CLASIFICACIÓN

7.21.2.1. Naturales

Son aquellas que encontrándose en el terreno son aprovechadas sin alteración alguna, con fines de observación: un árbol, una elevación, cráter, etc.

7.21.2.2. Artificiales

Son aquellas que el combatiente las construye expresamente con esa finalidad: Observatorio tipo escondido, una casa, satélites, etc.

7.21.3. FACTORES:

7.21.3.1. Tiempo:

Hay que tener de parte del servicio meteorológico un excelente dato sobre:

- Condiciones meteorológicas.
- Horas luz.
- Temperatura
- Viento.
- En los almanaques anuales tenemos datos de luz vespertina y matutina.
- El tiempo con relación al enemigo: debemos captar la movilidad que tienen siendo éste un excelente dato al cual seguimos (Tiempo horario de actividades).

7.21.3.2. Enemigo:

La acción directa está encaminada al factor humano y sus actividades:

- Que hora comen?
- Que hora hacen deporte?
- ¿Cuándo descansan?
- Diana.
- Entrenamiento.
- Franquicia.
- Sistema de vida.
- ¿Cuántos participan en cada actividad?

7.21.3.3. Terreno:

Todas las particularidades del terreno hay que tomarlas, por esto la micro topografía es importante:

- Nuevas vías.
- Granjas y personas que trabajan.
- Campesinos.
- Minas, cómo cruzarlas?.
- ¿Ríos cómo pasarlos?.
- Obstáculos que no se tiene en las fotos y cartas topográficas.
- Anormalidades sobresalientes.

7.21.4. SISTEMAS DE OBSERVACIÓN:

El combatiente frente al enemigo controla sus acciones por cronómetro y los hace por medios posibles:

- Puestos elevados - aguas internacionales - cielo - aéreo.
- Observatorios no militares, desde vehículos, binóculos, aviones de rutas internacionales, barcos, guardacostas, trabajos de índole baja (heladero, panadero, limpia botas).
- Por referencia de personal que trabaja cerca.
- Infiltración en áreas enemigas.

7.21.5. MANERA DE OBSERVAR:

Tiene suma importancia el interés que ponga y la seguridad del combatiente.

- Debe observarse lo más cerca posible al objetivo.
- Mínimo de 24 a 48 horas antes de la misión día y noche.
- Por lo menos deben haber 3 hombres observando 2 trabajan y uno descansa.
- Con más frecuencia observe del ocaso y después del ocaso.
- Al amanecer mucho control.
- Debe tener comunicación con el Comandante.
- Puesto de inteligencia y el comando si es posible.
- Las comunicaciones son rápidas y en clave.
- Observe todo lo que su imaginación presenta.

7.21.6. NECESIDADES:

- Carta topográfica.
- Fotografía aérea.
- Binóculos para el día y la noche (más grandes)
- Brújula.
- Comunicación.
- Agua y comida sin ayuda logística.
- Equipo adicional.

Se debe apreciar bien el panorama general y poner su dirección y distancia desde el punto de observación y distancia desde el punto de observación hacia los alrededores.

En primera instancia se pasa un chequeo general luego se divide al lugar por fajas longitudinales u horizontales, con el fin de facilitar el trabajo.

Determinación cuarta del movimiento que realiza el enemigo de un lugar a otro luego se informa acciones especiales por radio. Acerca de la meteorología, conseguirse un almanaque, un binóculo que dé claridad y exactitud.

La información hay que darla también a la Artillería y aviación, para la aviación hay que dar

La información clave 10 dígitos. (No tiene tiempo para observar).

Nunca se toma acciones antes de observar, se supone si no hay ataque enemigo.

Toda fuerza que se separa debe tener un equipo de observación. El equipo se regula en el día para no tener problemas durante la noche.

7.21.7. MEDIOS DE OBSERVACIÓN:

- Por la carta.

- Binóculos.
- Foco de una cámara.

Lo importante es fabricar un panorama del área observada.

7.21.8. Técnicas de Contacto

Cuando se trabaja en patrullas pequeñas y el contacto con el enemigo es inevitable, es necesario que usted ROMPA EL CONTACTO INMEDIATAMENTE, se reorganice y salga del área de contacto tan pronto como sea posible. Para lograr esto, dispare rápido y con precisión, esto le dará a la patrulla la iniciativa necesaria para evadirse del enemigo antes de que el mismo pueda reaccionar.

Las técnicas de contacto se pueden aplicar en Selva, Sierra. Costa o Desierto, lo que varía en la distancia a la que estos se producen y la cobertura y el encubrimiento que nos ofrecen. En todo caso las Técnicas de Contacto necesitan ser denominadas por todos los miembros de la patrulla, por tal razón deben ser técnicas sencillas para comprender y ejecutar pero se deben ensayar perfectamente.

RECUERDE.- LAS TÉCNICAS DE CONTACTO AUMENTARAN SU PODER DE COMBATE

7.21.8.1. Técnicas Inmediatas de Contacto

Se clasifican en cuatro tipos:

- Técnicas para romper el contacto.
- Técnicas de emboscadas inmediatas.
- Técnicas de contraemboscadas.
- Contacto visual.

7.21.8.2. Técnicas para romper el Contacto

En terrenos con vegetación tupida es posible encontrarse con el enemigo a distancias cortas y en cualquier dirección. Debido a lo espeso de la vegetación usted no podrá determinar si el enemigo es más fuerte o más débil que su patrulla, sin embargo el contacto debería componerse tan pronto como sea posible. Luego de haber roto el contacto el comandante analizará la situación y decidirá rápidamente las acciones y órdenes.

Las técnicas para romper el contacto deberían ser practicadas por la patrulla hasta que todas las situaciones posibles tengan una acción instintiva por parte de los miembros de la misma.

7.21.8.3. Contacto de frente con fuego

El hombre guía a la cabeza abre fuego e indica la dirección del enemigo a la patrulla gritando “ENEMIGO AL FRENTE”.

El comandante de la patrulla se mueve hacia adelante y un costado del guía. Este momento el guía debe brindar cobertura de fuego. LA VELOCIDAD ES ESENCIAL. El comandante de la patrulla debe tratar de analizar rápidamente sobre el ENEMIGO los siguientes puntos:

- El tamaño de la fuerza.
- Ubicación de los hombres y de las armas.
- Reacción ofensiva y defensiva.

El resto de la patrulla se mueve hacia un flanco o si el terreno le permite hacia los flancos y toman la mejor posición disponible que tenga cubertería y encubrimiento desde la cual puedan cubrir a los dos hombres de adelante y responden el fuego inmediatamente con tiro de precisión rápido.

Todos deben saber donde están sus compañeros al frente y atrás, mientras disparan. Un error en este aspecto podría ser fatal.

Al mismo tiempo el hombre guía replegará por saltos, cubierto desde atrás por el fuego de sus compañeros hasta alcanzar al hombre de retaguardia.

Trabajando en parejas (binomios) la patrulla replegará usando fuego y maniobra, si es necesario hasta que el comandante de patrulla ordene romper el contacto y reorganizarse.

Luego del último salto hacia atrás, si es posible trate de realizar una base de fuego desde un costado, esto podría permitirle tener una cobertura de fuego hasta el momento de salir al PRE.

CAPITULO Vlll

GUÍA PARA LA CORRECTA RECEPCIÓN, PLANIFICACIÓN Y CUMPLIMIENTO DE UNA MISIÓN DE PATRULLAJE

EL COMANDANTE DEBE:

8.1. En el planeamiento

8.1.1 Recepción de la Misión

- Asegúrese de comprender bien la misión, haga preguntas.
- Analice e identifique las tareas deducidas.
- Distribuya adecuadamente el tiempo disponible.

8.1.2. Plan Tentativo.-

- Considere paso a paso el cumplimiento de la misión.
- Estudie la carta teniendo en cuenta distancias, alturas y accidentes principales.
- Determine el equipo a llevar teniendo en cuenta que elementos innecesarios, producen fatiga, restan movilidad y son un obstáculo para operar.
- Establezca la cantidad y la clase de alimentos necesarios para el cumplimiento de la misión.
- Determine la clase de armas, cantidad y tipo de munición, material y equipo adicional especial de acuerdo con la misión, enemigo y terreno.
- Estudie cuidadosamente la misión teniendo en cuenta, si necesita apoyo de fuego.
- Seleccione el número de hombres indispensables que garanticen el cumplimiento de la misión.

8.1.3. Orden Preparatoria

- Emita la orden preparatoria.
- Explique la situación enemiga y de las propias tropas.
- Expone la misión a cumplir.
- Asigne responsabilidades a los elementos de la patrulla.
- Establezca el equipo y el armamento especial que debe llevar cada hombre.
- De instrucciones sobre equipo uniforme y mimetismo.
- Comunique el horario de acuerdo con el cuadro de distribución del tiempo, dando el lugar y la hora en que emitirá la orden.

8.1.4. COORDINACIONES

8.1.4.1. Con el P-1.

- Constate la relación del personal teniendo en cuenta: Grado y nombre, cédula militar, dirección de familiares más cercanos.
- Compruebe que se encuentren al día las Hojas de Datos Personales, beneficiarios con cédula de ciudadanía.
- Coordine sobre pagos pendientes, firmas, nómina de sueldos.
- Coordine revista sanitaria necesaria.
- Atienda con criterio las necesidades o problemas del personal.
- Verifique entrega de correspondencia.

8.1.4.2. Con el P-2.

- Pida aspectos importantes del Estudio del Área.
- Solicite propaganda dirigida a la población civil y al enemigo.
- Ruta a utilizar.
- Pida cartografía del área.
- Infórmese de las últimas actividades del enemigo, tiempo atmosférico.
- Solicite santo y seña y señales de identificación.
- Infórmese sobre los informantes de la región.
- Solicite el Orden de Batalla del enemigo.
- Conozca el dispositivo, composición y fuerza del enemigo.
- Solicite el Plan de Búsqueda de Información.
- Pida instrucciones para análisis de documentos e interrogatorios, y manejo de material capturado.
- Consulte sobre manejo y seguridad de prisioneros.

8.1.4.3. Con el P-3.

- Pida información acerca de la ruta a utilizar.
- Solicite las últimas actividades desarrolladas por las propias tropas y patrullas que van a estar operando.
- Pida informes de patrullajes anteriores sobre operaciones en el área.
- Coordine el lugar en donde va a realizar los ensayos.
- Entregue cuadros de personal y material.
- Ubique las propias tropas sobre la carta.
- Ensaye las formas de hacerse identificar por los helicópteros.
- Conozca las frecuencias de radio para comunicarse patrulla - helicóptero.

8.1.4.3. Con el P-4.

- Coordine alimentos a llevar (Raciones).
- Equipo especial.
- Coordine transporte requerido.

- Armas y municiones necesarias.
- Coordine material de sanidad y equipo de primeros auxilios.
- Solicite brazaletes.
- Coordine material de comunicaciones.
- Infórmese del apoyo posterior.

8.1.5. RECONOCIMIENTO

- Estudie el terreno con el objeto de sacar ventajas del mismo.
- Tenga en cuenta una buena cobertura y abrigo suficiente.
- Seleccione puntos que le permitan buena observación y campos de tiro.
- Determine los puntos críticos que la patrulla debe ocupar y dominar a lo largo de la ruta.
- Estudie los accidentes que puedan detener o demorar el avance de la patrulla.
- Busque la ruta que le proporcione la mayor protección contra la observación y fuego enemigo.
- Seleccione rutas alternas y principales.

8.1.6. COMPLETAMIENTO DEL PLAN

- Asigne tareas prioritarias a cumplir por cada uno de los elementos en el objetivo.
- Determine la hora de partida y regreso.
- Asigne misiones a cada uno de los grupos en el área de objetivo.
- Tenga en cuenta los procedimientos para cruzar las áreas de peligro.

8.1.7. EMISIÓN DE LA ORDEN DE OPERACIONES

8.1.7.1. Situación.

- Describa la situación del enemigo.
- Describa el terreno.
- Indique la ubicación, actividades, identificación, fuerza, capacidades y moral del enemigo en el área.
- Indique la ubicación y actividades de tropas en el área.
- Enumere qué otras unidades fueron agregadas y a partir de cuándo.

8.1.7.2. Misión.

Enuncie la misión que se llevará a cabo, contestando las interrogantes quién, qué, cuándo, dónde, y para qué.

8.1.7.3. Ejecución.

- Explique el concepto de la operación y la maniobra a realizar.
- Imparta misiones a los equipos miembros de la patrulla.

- Imparta instrucciones claras al personal de especialistas, (Enfermeros, francotiradores, guías, rastreadores, etc.).
- Instruya acerca de:
* Hora de partida y regreso.
* Rutas principales y alternas.
* Punto de partida y regreso.
* Organización de la marcha.
* Procedimientos en el área de peligro.
* Procedimientos al hacer contacto con el enemigo.
* Punto de reunión.
* Señales.
* Santo y seña y contraseña.
* Informe de patrullaje.

8.1.7.4. Administrativas y Logísticas.
- Emita instrucciones sobre:
- Raciones (Técnicas de empleo y fogones).
- Vestuario y equipo.
- Armas y municiones.
- Cuidado con heridos.

8.1.7.5. Enlace y Mando.
- Señale el equipo de comunicaciones a emplear.
- Señale la frecuencia, nominativos y horario de enlace.
- Indique el santo y seña y el código de brazalete.
- De instrucciones sobre el uso y empleo del IEC, Vigente.
- Señale la sucesión del mando.
- Determine la ubicación de los comandantes de patrulla y equipo en el desplazamiento.

8.1.7.6. Inspección, Ensayo y Supervisión
- Organice y lleve a cabo la inspección.
- Efectúe coordinaciones en forma inmediata.
- Inspeccione equipo teniendo en cuenta:
* Munición completa debidamente dispuesta y cargada.
* Equipo de comunicaciones, armamento, uniforme y todo el equipo especial que esté limpio y en condiciones de operar.
* Que toda la patrulla lleve agua.
* Haga preguntas relacionadas con el cumplimiento de la misión.
* Inspeccione el estado del personal.
* Verifique camuflaje del personal.

* Ensaye las formaciones.
* Ensaye las señales.
* Ensaye las acciones que se tomarán en el objetivo al hacer contacto con el enemigo (Emboscada, contraemboscada, golpe de mano).
* Verifique en los radio operadores sus conocimientos y equipo para instalar antenas de campañas.

8.2. FASE DE MOVIMIENTO.

8.2.1. Aproximación al Objetivo

8.2.1.1. Infiltración al área.
- Seleccione una ruta.
- Mantenga la disciplina.
- No deje rastro en la dirección de marcha.
- Utilice personal que conoce la ruta.
- Borre las huellas en puntos críticos.
- Evite terreno descubierto.
- Ordene la formación correcta.
- Ubique en forma acertada la seguridad.

8.2.1.2. Acción durante los altos.
- Realice el conteo de sus hombres.
- Utilice las señales de brazo.
- Mantenga las comunicaciones con otra patrulla.
- Evite correr riesgos innecesarios.
- Exija silencio y disciplina.

8.2.1.3. Comportamiento de los punteros.
Busque protección y llame al comandante en el momento de llegar a un punto crítico.

8.2.2. Cruce de áreas peligrosas.
Durante la conducción de las patrullas se deberá tomar muy en cuenta que muchas áreas por sus características vienen a constituirse en peligrosas lo cuál demanda que el comandante desarrolle la máxima iniciativa para poder cruzarlas sin problemas teniendo en cuenta que se debe lograr los movimientos con la máxima integridad de los combatientes.

8.2.2.1. Claro pequeño
* El puntero hace la señal para informar al comandante.

* El comandante de patrulla verifica el área.
* Se ordena a una escuadra dividirse en dos para rastrear cada uno de los lados del claro.
* Se determina un punto guía al otro lado del claro.
* El resto de la patrulla sigue por los lados ya registrados.
* Se mantiene el silencio y la disciplina.
* Se emplean las radios.

8.2.2.2. Claro grande.

- El puntero pasa la señal.
- Se realiza un reconocimiento del área.
- Se coloca hombres de seguridad.
- Ubica adecuadamente la ametralladora para que apoye al equipo de choque oportunamente.

8.2.2.3. Paso de un camino o carretera

- El puntero hace una señal de área peligrosa.
- El comandante de patrulla verifica el área de peligro.
- El comandante de patrulla hace un análisis de la situación.
- Dispone que una escuadra de seguridad.
- Instala la ametralladora.
- Ordena el comandante de patrulla verificar si la carretera no se encuentra minada.
- Pasa una escuadra por parejas, instalando seguridad a lo largo.
- Los últimos hombres borran las huellas en la carretera.

8.2.2.4. Paso de un claro grande

- El puntero hace alto y pasa la señal de área peligrosa.
- El comandante verifica el área de peligro.
- El comandante de patrulla hace un análisis de la situación.
- Instala la ametralladora.
- El resto de la patrulla sigue a la escuadra de choque.

8.2.2.5. Cruce de un camino

- Hace un reconocimiento.
- Sigue la patrulla en forma paralela al camino.
- Divide el comandante la patrulla en dos grupos, a la izquierda y a la derecha del camino.

8.2.2.6. Cruce de una cerca

- El puntero hace alto y pasa la señal de área peligrosa.

- El comandante de patrulla verifica el área de peligro.
- El comandante de patrulla hace un análisis de la situación del área de peligro.
- Sé desequipan los elementos para cruzar la cerca individualmente.
- Las escuadras pasan la cerca por debajo de las cuerdas de alambre.
- Los últimos hombres borran las huellas dejadas en la cerca.

8.2.2.7. Cruce de un puente

- El puntero hace alto en el punto y pasa la señal de área peligrosa.
- El comandante de patrulla verifica el área de peligro.
- El comandante de patrulla llama a los comandantes de elementos y realiza un análisis de situación.
- Efectúe un reconocimiento visual con los binóculos de campaña al otro lado del río.
- Instale la seguridad con una escuadra y preste apoyo a los otros equipos.
- Mantenga la disciplina durante el paso del río.

8.2.2.8. Toma de agua

- El puntero hace la señal de curso de agua.
- El comandante verifica y analiza el área.
- Toma posición en el lado de la quebrada.
- Se emplaza la ametralladora en un sitio predominante y ventajoso.
- Una escuadra recoge agua y deja las cantimploras por parejas de empleo.
- Tome seguridad al otro lado de la quebrada.
- Pase el elemento comando.
- Pase el grupo apoyo.
- Verifique el área para reiniciar la marcha.

8.2.2.9. Procedimientos en descansos cortos

- Se hace alto fuera del eje de avance.
- Coloque centinelas en las cuatro direcciones.
- Controle la disciplina de la patrulla.
- Efectúe un registro del área antes de reiniciar la marcha.
- Verifique personal y material para continuar la marcha.

8.2.2.10. Procedimientos en descansos largos

- Haga alto y efectúe un reconocimiento.
- Haga reconocimiento en círculo y ubique centinelas con cable guía.
- Ubique la patrulla en círculo dentro de los centinelas.
- Efectúe la descubierta para reiniciar la marcha.
- Verifique personal y material para continuar la marcha.

8.2.2.11. Descanso en la noche.

- Efectúe un alto para hacer reconocimiento.
- Deje seguridad en el área registrada.
- Comunique al pelotón.
- La patrulla realiza un círculo.
- Coloque centinelas por elementos con su cable guía.
- Ubique al elemento comando al centro de la base.
- Todo el personal se cubre con el poncho.
- Mantener la disciplina de luces y de ruido.
- Reúna a los comandantes de elementos y explíqueles sobre la situación.
- Mantenga las comunicaciones.
- Verifique personal y material para iniciar la marcha.

8.2.2.12. Combates de encuentro

- Abandone su mochila en el momento de iniciar la acción.
- Controle el volumen de fuego y evite el gasto innecesario de granadas.
- Asuma a un equipo la responsabilidad de la seguridad de las mochilas.
- Emplee la escuadra de apoyo para auxiliar al personal de heridos y proporcionar apoyo donde se requiera.
- Tome las mochilas con todas las normas de seguridad.

8.2.2.13. Procedimientos en caso de ser emboscados:

- Efectúe registros en puntos críticos.
- Reaccione inmediatamente con fuego y movimiento.
- Trate de abandonar la zona de aniquilamiento.
- Busque protección y desequípese.
- Ubique el tiro.
- Organice una base de fuegos.
- Los equipos que no entran en la zona de aniquilamiento realizan un envolvimiento.
- Ataque un flanco de la emboscada para fijarla al terreno.
- Empleo inmediato de los hombres dotados de granadas de fusil y de mano.
- Terminada la emboscada organice la patrulla en forma rápida.
- Registre al personal enemigo herido o dado de baja.
- Informe al Comando Superior lo sucedido.
- Deje personal de seguridad con los heridos amigos y enemigos.
- Efectúe registros para iniciar la ejecución.

8.2.2.14. Emboscada improvisada

- El puntero da la señal para emboscada improvisada en forma silenciosa.

- La patrulla se moviliza en forma rápida a uno de los costados de la línea de marcha de acuerdo con la señal.
- El comandante inicia el fuego de emboscada y grita fuego.
- Si la emboscada es detectada el hombre que fue visto inicia el fuego.
- Permita el ingreso total del enemigo al área de aniquilamiento.

8.2.2.15. Emboscadas

- Ubique a su patrulla en una posición que ofrezca campo de tiro, observación sobre la ruta y buena cobertura para no ser emboscados.
- Ubique el grupo de apoyo en buena posición.
- Efectúe reconocimiento del área emboscada.
- Borre las huellas para entrar al sitio de la emboscada.
- Coloque al resto de la patrulla después del reconocimiento.
- Existen obstáculos que impidan la huida del enemigo y lo encajonen.
- El tipo de emboscada empleada debe ser de acuerdo con el terreno.
- Determine la zona de aniquilamiento en forma clara.
- Coordine el momento de abrir fuego y transmita a todo el personal.
- Ubique el equipo de contención sobre las posibles vías de escape.
- Ubique la ametralladora en un sitio que domine la mayor parte del área de aniquilamiento.
- Efectúe el registro por parte del equipo de asalto.
- El personal que realiza el registro avanza aprovechando el terreno.
- Mantenga el control riguroso antes, durante y después de la emboscada.

8.2.2.16. Problemas de Orientación

- Seleccione dos puntos identificables en el terreno y en la carta.
- Tome azimut y retro azimut.
- Oriente la carta.
- Emplee la brújula quitándose el armamento.
- Materialice los puntos en la carta.

8.2.2.17. Encuentro de un cadáver

- Tome el dispositivo de seguridad.
- Haga reconocimiento y aprecie la situación.
- Reconozca y registre el cadáver.
- Registre el cadáver con todas las medidas de seguridad.
- Colóquese encima del cuerpo y registre debajo de su cuerpo puede ser una trampa casa bobos.
- También puede moverle con ayuda de una palanca.
- Coloque el cadáver en un lugar reconocible del terreno.
- Informe al Escalón Superior.

- Extreme las medidas de seguridad.

8.2.2.18. Informe de Patrulla

El informe de patrulla incluye:

- Fecha.
- Misión.
- Rutas de ida y regreso (Croquis).
- Características del área.
- Tiempo.
- Terreno.
- Clima.
- Resultados obtenidos.
- Condiciones de la patrulla.
- Conclusiones y recomendaciones.
- Croquis del área.

CAPITULO IX

CONTRAGUERRILLAS

9.1. GENERALIDADES

- Cumplen tropas altamente adiestradas.
- Están en capacidad de operar en territorio ocupado por la guerrilla por períodos extensos.
- Sólo empleando métodos adecuados y adaptando la mente a las condiciones propias de la lucha irregular, se podrá derrotar a la guerrilla.

En la materia de contraguerrillas es importante tener presente algunos conceptos que se utilizan frecuentemente en las actividades cotidianas, para darles un uso adecuado y sobre todo para saber diferenciarlos:

9.2. Conceptos.

9.2.1. Contraguerrilla

Operaciones realizadas con la finalidad de neutralizar y destruir las acciones de las guerrillas.

9.2..2. Subversión

Acción principalmente clandestina o secreta, destinada a debilitar el poder militar, económico, psicológico, moral o político de un Estado, mediante el empleo planificado de la propaganda y otras acciones de echo, especialmente de impacto sociológico con el objeto de conquistar una población para un movimiento insurgente.

9.2.3. Insurgencia

Situación resultante de una rebelión o insurrección contra un gobierno legalmente constituido.

9.2.4. Insurgente

Insurrecto, sublevado, no adaptado al régimen establecido.

Son individuos o grupos de organizaciones existentes en un país, empeñados en actividades ilegales, subversivas o violentas que vayan a impedir o dificultar la conquista y mantenimiento de los objetivos nacionales o la paz interna particular.

9.2.5. Guerrillero

Combatiente que no forma parte de una fuerza militar regular y cuyas actividades están dirigidas a perturbar, retardar y destruir generalmente a la retaguardia del enemigo, en forma sorpresiva y violenta confundiéndose en el ambiente donde opera.

9.2..6. Incursión

Operación en pequeña escala, que comprende una violenta penetración en territorio hostil o bajo el control del enemigo, para obtener información, hostigar al enemigo, o destruir sus instalaciones, terminando con una retirada planeada, al completar la misión asignada.

9.2.7. Operaciones Especiales

Cualquier operación militar en la cual la naturaleza de la operación, las características del área de operaciones, las condiciones particulares de la conducción o la combinación de estos factores, obligan al empleo de tropas especialmente entrenadas y equipadas y a la aplicación de procedimientos tácticos y técnicos particulares.

9.3. CAUSAS QUE ORIGINAN LOS MOVIMIENTOS INSURGENTES

- Sociales
- Políticos
- Económicos
- Militares
- Psicosociales

9.4. CONDICIONES FAVORABLES PARA QUE SE PRODUZCA LA INSURGENCIA

- Descontento popular
- Existencia de elementos dirigentes
- Pérdida de confianza en el gobierno

9.5. FACTORES PARA EL TRIUNFO DE LA INSURGENCIA

- Apoyo de la población
- Apoyo externo
- Escenario favorable
- Comando centralizado
- Unidad de esfuerzo

- Disciplina
- Propaganda
- Esfuerzo de inteligencia
- Causa justa o razones convincentes

9.6. FASES DE LA INSURGENCIA

9.6.1. Latente o incipiente

Se caracteriza por:

- Despliegue o infiltración de una organización clandestina
- Consolidación y desarrollo del aparato insurgente
- Manifestación popular de descontento, paros, huelgas, intimidaciones, sabotajes, chantajes, robos o substracción de fondos para financiar la subversión.

9.6.2. Violencia sistemática o guerrilla organizada.

Se caracteriza por:

- Secuestros, eliminación selectiva
- Terrorismo y sabotaje
- Asalto y substracción de fondos para la subversión
- Guerrilla organizada en áreas rurales y urbanas
- Creación de zonas liberadas.

9.6.3. Guerra en movimiento o guerra abierta.

Insurrección general, inicio de la formación de fuerzas regulares o convencionales, contra ofensiva general.

9.7. ORGANIZACIÓN DE UNA FUERZA DE GUERRILLA

9.7.1. Varía de acuerdo con:

- Su propósito
- Terreno
- Carácter
- Densidad de la población local
- Disponibilidad de alimentos
- Material sanitario
- Armas y equipo
- Calidad de sus jefes
- Apoyo externo

9.7.2. La fuerza principal de guerrillas.

Puede alcanzar una organización similar a las unidades regulares. Se emplean en operaciones militares en el ámbito nacional cuando hay gran probabilidad de obtener éxito.

Generalmente operan durante períodos de tiempo determinados en diversas regiones, moviéndose de una a otra según los requerimientos operacionales y de acuerdo con la eficacia de las operaciones de contraguerrillas. Estas fuerzas poseen equipo adecuado, armas (inclusive morteros y artillería), disponen de uniformes y generalmente están bien disciplinadas, organizadas, adiestradas y dirigidas. Es posible en algún caso que potencias extranjeras proporcionen elementos de sus fuerzas armadas como asesores o como refuerzos a la fuerza principal de guerrillas.

9.7.3. La fuerza regional de guerrillas.

No cuenta con una buena organización, adiestramiento y equipo, como disponen las fuerzas principales. Es posible que puedan organizarse en unidades tipo pelotón, compañía y aún batallón, (u organizaciones equivalentes). Se emplean en ataques limitados, hostigando a las instalaciones y a las tropas, y realizan emboscadas con prioridad a los refuerzos de la fuerza de contraguerrilla. Normalmente están asignadas a una área de operación específica.

9.7.4. Fuerzas auxiliares de la guerrilla.

Son elementos responsables de buscar información, construir bases, reforzar aldeas, servir de exploradores o mensajeros para las fuerzas principales o fuerzas regionales de guerrillas y proporcionan la seguridad a los líderes insurgentes a nivel local. Los miembros de esta fuerza reciben un adiestramiento militar limitado, además de un extenso adoctrinamiento político; normalmente desarrollan sus trabajos civiles y sólo combaten en ocasiones para retardar y hostigar a la fuerza contraguerrilla.

9.8. ÁREAS DONDE OPERAN LAS GUERRILLAS

El tamaño de las áreas de operaciones, las actividades que se llevan a cabo y la distribución de los elementos de las guerrillas dentro de los mismos, depende principalmente del grado de control que ejerce la fuerza de contraguerrillas. El grado de control que ejerce en una área, varía según la eficiencia del esfuerzo total de la defensa interna y desarrollo nacional; el tamaño y el control de la fuerza de guerrilla; y la actividad de la población.

En general, las guerrillas realizan su acción en las siguientes áreas:

- Áreas controladas por las guerrillas (Roja).
- Áreas en disputa(Amarilla).
- Áreas controladas por fuerzas legales (Verde).

9. 9. OPERACIONES DE LA GUERRILLA

9.9.1. Principios operacionales.

- Atacar objetivos vulnerables empleando efectivos reducidos.
- Evitar el combate decisivo con las fuerzas contraguerrilleras.
- Dispersarse rápidamente para evitar ser eliminados.
- Confundirse con la población.
- Mantener la iniciativa.
- Máximo empleo del factor sorpresa.
- Efectuar acciones de repliegue acompañados de hostigamiento, emboscadas y actividades de engaño.
- Atacar instalaciones militares.

9.9.2. Operaciones que pueden conducir la guerrilla:

- Emboscada
- Incursiones
- Acciones contra las vías de comunicación
- Ataques planificados y combates de encuentro.
- Combate defensivo

9.9.3. Peculiaridades y debilidades de las guerrillas.

9.9.3.1. Peculiaridades

- No tienen ninguna responsabilidad ni obligación gubernamental para con la población, excepto en aquellas áreas donde organizan sus bases o en las áreas bajo su control.
- Los jefes de las guerrillas por lo general son individuos altamente adoctrinados y adiestrados
- Mantienen estrictas medidas disciplinarias, incluyendo la aplicación real e inmediata de medidas punitivas sin recurrir a lentos procesos judiciales.
- Devoción a la causa que muchos guerrilleros aceptan como una religión.
- Flexibilidad para variar sus tácticas desde la subversión hasta la guerra abierta.

9.9.3.2. Debilidades

- El guerrillero es un hombre convencido por la causa que persigue, con un conocimiento apropiado del lugar donde opera y práctica, hasta encontrar un seguro de objetividad de sus acciones.
- Esta fuerza absurdamente constituida, es vulnerable frente a la acción de las fuerzas regulares especialmente extremadas; por tanto, hay que tomar en cuenta sus debilidades y combatirlos.

9.9.3.2.1. Debilidades del Personal.

Básicamente, el guerrillero acepta una vida de peligro físico, privación y soledad, aislado de sus amigos y de su familia y sujeto a medidas restrictivas extremas.

Las debilidades en este aspecto son las siguientes:

- Tensión mental y esfuerzo físico constantes como consecuencia de tener que luchar en un ambiente hostil y estar sujeto a períodos de vigilancia y combate físico.
- El temor o la amenaza de violencia contra él, su familia y sus amigos, que le imponen su propia organización para asegurar su cooperación.
- Una sensación de inferioridad numérica ante las fuerzas contra las cuales tiene que luchar, particularmente en las primeras etapas del desarrollo de la fuerza de guerrillas.
- La posibilidad de ser tratado como un criminal por el gobierno al cual él se opone.

9.9.3.2.2. Debilidades Operacionales

- La seguridad, es una consideración importante y permanente, cuyo mantenimiento requiere extensos recursos.
- Fuerzas superiores, que usan medios de nubilidad, potencia de fuego y de comunicación moderna, contra las cuales tienen que luchar.
- Bases y áreas de adiestramiento que son difíciles de conseguir y operar eficazmente.
- El esfuerzo de las guerrillas fracasará si el gobierno logra ganarse aquel elemento, la "población" que constituye su apoyo.

9.10. OPERACIONES DE CONTRAGUERRILLA

9.10.1. Concepto general de la lucha contraguerrillas.

Si se tiene en cuenta que el éxito de la guerrilla reside en la explotación de las debilidades y errores de las fuerzas regulares y en el empleo de métodos de lucha no acostumbrados, que producen en éstas confusión, sentimientos de inferioridad, indiferencia, desconfianza mutua entre mandos y tropas, la conclusión es clara y lógica.

Es preciso variar métodos y sistemas, evitar los errores que el enemigo puede explotar, y condicionar a las modalidades de una lucha diferente a aquella para la cual se preparó el instrumento militar de un país.

9.10.2. Objetivos de la lucha.

Para determinar los objetivos de la lucha contraguerrillera, debe recordarse que el empleo de la fuerza corresponde a la segunda etapa de la contrarrevolución, o sea a la Represiva: Es decir, cuando las medidas preventivas fallaron o no fueron aplicadas con la intensidad y en la medida deseable para eliminar las causas de la rebelión armada.

Los objetivos en esta fase, pueden resumirse en tres:

- El Pueblo
- Las propias fuerzas y
- Las guerrillas.

9.10.2.1. El Pueblo

Primordialmente hay que empezar ganándose a la población civil, que es la fuente de alimentación y vida para la guerrilla; exigiéndose una adherencia incondicional hacia las fuerzas legales capaz de anular vínculo hasta lograr la desaparición total.

Al pueblo hay que devolverle la confianza en sus Fuerzas Armadas legalmente constituidas, de tal forma que sientan que es su soporte dentro de una sociedad democráticamente establecida.

9.10.2.2. Preparación de las fuerzas propias

Por qué considera las propias fuerzas como un objetivo, si ellas son el instrumento de que hemos de valernos para conquistar el triunfo?. sencillamente porque la naturaleza de la guerra irregular es tan distinta a la de los conflictos armados convencionales, que si estos instrumentos no se condicionan para hacer frente, ha de ser su propio enemigo.

9.10.2.3. Las Guerrillas

Los dos objetivos anteriores, Pueblo y Propias Fuerzas, deben considerarse como un elemento propio que es necesario modelar. Las guerrillas, tercer objetivo, son el verdadero adversario, que se debe desintegrar o destruir. Este propósito no puede obtenerse aisladamente. La guerrilla está enquistada en el pueblo, o asociada en él por imperativos de circunstancias especiales que tocan diversos campos: emocional, ideológico, social, económico, etc., según la naturaleza de cada conflicto que haga explosión en la forma de guerrillas armadas.

En como alcanzar este objetivo, reside el objeto esencial de esta instrucción.

Aspectos peculiares a tomarse en cuenta:

- El mantenimiento de un alto grado de moral de las unidades empeñadas
- Adoctrinar a las tropas constantemente
- Hacer hincapié en la seguridad

- Preparar al soldado para trabajar en un ambiente hostil.
- Preparar al soldado para soportar las malas condiciones sanitarias, alimenticias y ambientales
- Aceptar la realidad de las operaciones.

9.11. PRINCIPIOS OPERACIONALES

- Mantener constante presión sobre las fuerzas guerrilleras.
- Ejecución de operaciones ofensivas.
- Mantener el secreto y la sorpresa.
- Nubilidad.
- Inteligencia precisa y oportuna.
- Apoyo de la población.

9.12. FASES DE LAS OPERACIONES DE CONTRAGUERRILLAS

9.12.1. Aislamiento.

Debe caracterizarse por el aprovechamiento frontal de las fuerzas legales en procura de una eminente acción armada:

- Substracción del elemento Población Civil.
- Acondicionamiento de la lucha a la actitud.
- Adaptación de los sistemas de lucha regular.
- Eliminación de las resistencias que se encuentren.
- Sentido del esfuerzo armado.
- Obtención de información.
- Seguridad para las propias fuerzas.
- Protección para la población que deje coadyuvar con la guerrilla.
- Relación de los Comandos con la población civil.
- Áreas de responsabilidad.

9.12.2. Destrucción.

Una vez aislada la guerrilla se emprende las operaciones de destrucción:

Se caracteriza por:

- La Ofensiva.
- La Conducción.
- El Patrullaje.

9.12.3. Reconstrucción.

Las direcciones de esfuerzo en esta fase son encaminadas a:

- Reconstrucción de las medidas económicas

- Rebajamiento progresivo de los controles policiales
- Creación de fuentes de trabajo
- Readaptación a la sociedad de los elementos subversivos
- La educación en la población
- Rehabilitación moral
- Acción psicológica de afianzamiento
- Campañas nutricionales e higiénicas
- Enseñanza práctica sobre elevación del nivel de vida

9.13. CARACTERÍSTICAS DE LAS OPERACIONES

- El objetivo es la fuerza de guerrillas y no el terreno.

- El terreno, como objetivo táctico, tiene poca importancia para las guerrillas, a menos que se les permita desarrollar acciones de guerra regular. La fuerza de contraguerrillas, debe orientar su esfuerzo hacia la destrucción o neutralización de la guerrilla, en lugar de la conquista del terreno. Las guerrillas generalmente pueden ceder el terreno con muy poca pérdida táctica.

- No existen líneas definidas del frente o de retaguardia

- Las unidades de contraguerrillas en toda el área amenazada debe mantener la misma actitud abierta y agresiva como las tropas de combate de primera línea en las operaciones regulares.

- Las áreas de responsabilidad que se asignan a las unidades generalmente abarcan subdivisiones políticas del área afectada, por lo tanto, no tienen límites definidos. El propósito de estas asignaciones aseguran mayor coordinación con otras operaciones y/o actividades de la defensa interna y desarrollo nacional.

- No se debe desperdiciar la capacidad ofensiva de una unidad, fraccionándola en pequeños repartos; si la situación exige que se emplee destacamentos pequeños en tareas de seguridad, se deben emplear fuerzas paramilitares o unidades empeñadas en operaciones de consolidación.

- Se debe evitar consumir el potencial humano en operaciones de reconocimiento en gran escala, excepto cuando se cuenta con suficientes fuerzas de contraguerrilla e inteligencia para lograr resultados decisivos.

- La simple presencia física de tropas de contraguerrillas en una área, no contrarresta las operaciones de las guerrillas. Las operaciones serán eficaces cuando la unidad actúe abiertamente en la zona de actividad de las guerrillas.

9.14. CONSIDERACIONES DEL ÁREA DE OPERACIONES

9.14.1. Militares.

Es necesario tomar en cuenta que las operaciones de contraguerrillas se realicen en todo tipo de terreno, por lo tanto cada área tiene una diferente forma de operación y necesitará estar organizada de manera apropiada. Cada área presenta diferentes e importantes problemas en cuanto al abastecimiento, medios de transporte, mantenimiento, apoyo de sanidad y otros servicios logísticos; de igual manera los servicios de personal que deberán estar familiarizados con el sector que van a trabajar, así también ambientados al tipo de clima. Resumiendo podemos decir que las unidades de contraguerrillas deben tener un conocimiento cabal del sector en el cual se piensa realizar la operación contra la guerrilla.

9.14.2. Políticas.

- Los Comandos de las unidades militares deben considerar las fuerzas Políticas que actúan e influyen en el desenvolvimiento de la sociedad en el área.
- Es importante analizar a los líderes políticos y conocer sus motivaciones, su relación con el pueblo, ambiciones e influencias. Se debe conocer la estructura del gobierno, sus funciones su relación con el pueblo, inclusive los servicios que proporcionan y los impuestos que exigen. Muy importante resulta tener una comprensión completa de la estructura real del poder civil, del área donde y cómo ésta difiere de la del gobierno establecido. En muchas áreas el verdadero control está en manos de organizaciones religiosas, sociales, económicas y de otra índole, pero que posiblemente ejercen mayor influencia sobre la población local, que la que ejerce el mismo gobierno.

9.14.3. Económicas.

Entre las consideraciones económicas se encuentran: Los tipos de economía (agrícola industrial), las condiciones de vida, los medios de transporte y comunicación, el abastecimiento de alimentos y el nivel de vida de los diversos segmentos de la población. Las causas que dan lugar a la Insurgencia tienen su origen y pueden atribuirse principalmente a la frustración que conlleva el tener que vivir en un ambiente económicamente subdesarrollado e insuficiente.

9.14.4. Sociológicas.

Es necesario realizar las siguientes consideraciones con respecto al área, el tamaño y distribución de la población; su origen étnico básico y sus características físicas, los grupos étnicos de las minorías; la estructura social; la religión y la cultura.

- Las fuerzas pueden controlar y proteger más fácilmente las poblaciones urbanas concentradas, que aquellas diseminadas en áreas rurales.
- El origen étnico y las características físicas de la población de una área, son consideraciones importantes para las operaciones de contraguerrillas. Entre la población existe la tendencia de temer y desconfiar de las personas que no son de su propia raza.
- Los grupos étnicos que constituyen la minoría, también deben tomarse en cuenta en las operaciones, debido a la discriminación o persecución de que pueden ser víctimas, ellas pueden ser una fuente de descontento o de ayuda importante.
- Las organizaciones raciales pueden ejercer influencia y control sobre sus miembros.
- En los países donde la religión ejerce una fuerte influencia, el ganarse la simpatía del clero y gozar de esta influencia con el mismo, podría ser de mucho valor.
- Es posible que las costumbres y las tradiciones varíen grandemente, sin embargo adaptándose a ellas y respetándolas se deberá comprender a aquellas que afectan las operaciones de la fuerza militar.

OPERACIONES OFENSIVAS

9.15. TIPO DE OPERACIONES OFENSIVAS

9.15.1. Ocupación del área.

Esta operación la ejecutan las fuerzas contraguerrilleras por medio del movimiento desde sus guarniciones militares al área afectada y hasta la zona de combate con el fin de tomar posesión de ella, establecer contacto con las agrupaciones guerrilleras y con la población civil.

La operación de ocupación culmina cuando las fuerzas legales han adoptado un dispositivo desde el cual se puede iniciar el cumplimiento de cualquier misión.

Su objetivo es entrar en contacto con los grupos de guerrilla y con la población civil de la zona ocupada y tomar posición de la zona de combate.

Los métodos son:

- Por líneas interiores
- Por líneas convergentes
- Por combinación de las anteriores

9.15.1.1. Por Líneas Interiores:

Este método para ocupar una área de combate consiste en moverse desde el área exterior en una sola columna, hasta un punto de relevo de la zona de combate y, desde allí ejecutar el despliegue de las unidades de maniobra para ocupar las diferentes zonas de responsabilidad.

Este método facilita la coordinación de movimientos y despliegue de las unidades, pero disminuye las posibilidades de contacto inicial con las fuerzas guerrilleras que se encuentren dentro de la zona.

9.15.1.2. Por Líneas Convergentes:

En éste método las fuerzas que van a ocupar una zona de combate se ubican en áreas de reunión alrededor de ella y en forma simultánea ejecutan un movimiento convergente a ocupar las diferentes áreas de defensa.

La ocupación por líneas convergentes se caracteriza por la dificultad de coordinación, la necesidad de medidas de seguridad sobre las diferentes vías de avance y por las numerosas posibilidades de contacto fortuito.

9.15.1.3. Ocupación combinada por líneas interiores y convergentes:

Cuando hay fuerzas suficientes pueden emplearse este método que combina la entrada de una agrupación a un punto de la zona de combate, con el movimiento convergente de columnas desde la periferia de la zona.

9.15.2. Reconocimiento Ofensivo.

El reconocimiento ofensivo se basa en una acción a viva fuerza para desarrollar la situación, ejecutadas por una fuerza considerable, con el propósito de descubrir y probar el dispositivo y efectivos de la fuerza guerrillera y obtener mayor y mejor información. Este debe ir seguido inmediatamente de un ataque o incursión coordinada contra las fuerzas o instalaciones localizadas.

El reconocimiento ofensivo en las acciones contraguerrillas se caracteriza por una explotación minuciosa del área. Cuando las guerrillas operan en unidades mas pequeñas que un pelotón, los pelotones de la fuerza de contraguerrillas, pueden efectuar el reconocimiento, usando la potencia de combate proporcionada por la artillería u otro apoyo de fuego. Si se localizan fuerzas de guerrillas mayores, las unidades pequeñas deben de mantener el contacto y tratar de inmovilizar a dichas fuerzas hasta que se puedan emplear las reservas para ayudar a capturar o destruir las guerrillas. El reconocimiento ofensivo no es una acción fortuita, las fuerzas que lo ejecutan y el comandante que lo ordena deben estar preparados para hacerle frente a cualquier eventualidad.

Para ejecutar el reconocimiento ofensivo podemos utilizar los siguientes tipos:

- Reconocimiento en forma de abanico
- Reconocimiento por sectores sucesivos
- Reconocimiento en forma de caja

9.15.2.1. Reconocimiento en forma de abanico.

Para éste tipo de reconocimiento la fuerza de contraguerrillas se divide en patrullas o equipos de acuerdo a la extensión del área, para cubrir la totalidad de la misma; los grupos salen desde un punto con azimut o dirección y regresan al mismo punto, formando una especie de oreja.

9.15.2.2. Reconocimiento por sectores sucesivos.

Este tipo de reconocimiento se realiza cuando el área designada es muy amplia, entonces se divide el área en varios sectores y se va reconociendo cada una, entre puntos de reunión, tratando de cubrir todo el sector, dividiendo a las fuerzas en dos o más equipos de reconocimiento de acuerdo al situación y buen criterio del comandante.

9.15.2.3. Reconocimiento en forma de caja.

Este tipo de reconocimiento se realiza cuando el área a reconocer es pequeña, se divide a la fuerza en tres grupos, los dos primeros reconocen por los extremos del área formando un cuadro o caja y se unen en un punto de reunión y un tercer grupo reconoce por el centro de la caja hasta llegar al mismo punto de reunión.

9.15.3. Operaciones de Destrucción.

Estas operaciones tienden a destruir o eliminar a las fuerzas enemigas, entre estas tenemos:

- Emboscadas
- Incursiones
- Técnicas de presión y bloqueo

9.15.3.1. Emboscadas.

Ataque de sorpresa contra una fuerza enemiga en movimiento o temporalmente detenida, con la intención de destruirla, capturarla, o causar daños apreciables en personal y material, mediante el desencadenamiento de fuego concentrado y repentino desde posiciones ocultas y ventajosas, se emplea principalmente en operaciones de hostigamiento y destrucción

Consiste en ubicar sigilosamente una unidad contraguerrillera, en un sitio por donde se supone, se prevé o se sabe, que ha de transitar una agrupación guerrillera, para cerrar en ella y destruir.

9.15.3.1.1. Tipos de emboscadas.

9.15.3.1.1.1. Prevista.

Se emplea cuando se sabe o se tiene información de antemano y detallada sobre el sitio exacto para montar la emboscada y por el que pasará el enemigo, obedece a un planeamiento detallado.

9.15.3.1.1.2. Imprevista o improvisada.

Es la emboscada de un objetivo de oportunidad y se lo ejecuta cuando la información disponible no permite realizar una emboscada prevista.

9.15.3.1.2. Técnicas de emboscadas.

El dispositivo que se adopte y los grupos que se formen en la ejecución de una emboscada, debe estar de acuerdo con la situación del terreno, enemigo y en ningún caso, debe obedecer a normas rígidas o esquematizadas. La mejor emboscada es aquella que logra la total destrucción de su objetivo, empleando los grupos o el dispositivo que el comandante crea del caso. A continuación se describe cinco técnicas para el montaje de emboscadas:

9.15.3.1.2.1. Lineal.

Es aquella que se ubica sobre un lado de la vía de marcha. Es la técnica clásica de una emboscada y se completa normalmente con grupos de bloqueo ubicados en las direcciones de escape del enemigo.

9.15.3.1.2.2. Triangular.

Emplea tres grupos de asalto, dos en ángulo al un lado y otro de la vía y una perpendicular a ésta. Esta técnica da seguridad perimétrica a la emboscada y gran poder de fuego sobre el área.

Se emplea normalmente cuando se conoce la dirección exacta de marcha de las guerrillas.

9.15.3.1.2.3. Tipo "L".

Apropiado para ser utilizado sobre picas o vías convergentes, cuando la aproximación de la fuerza guerrillera es incierta, apoyándose la fuerza adecuadamente sobre un obstáculo en procura de mover a la fuerza enemiga para cerrar y atacar por el flanco enemigo.

9.15.3.1.2.4. Tipo Estrella.

Empleada principalmente en cruce de caminos, cuando no se sabe exactamente en que dirección puede venir la agrupación enemiga.

9.15.3.1.2.5. Emboscada por la retaguardia.

Es empleada por pequeños grupos contraguerrilleros contra fuerzas superiores.

Consiste en ocultarse en áreas cubiertas, obstáculos cercanos a la vía de progresión para atacar por la retaguardia enemiga, cuando haya pasado la fuerza, dividiéndoles por partes para hostigar y destruirle.

9.15.3.2. Incursiones.

Operación en pequeña escala, que comprende una violenta penetración en territorio hostil o bajo el control del enemigo, para obtener información, hostigar al enemigo, o destruir sus instalaciones, terminando con una retirada planeada, al completar la misión asignada.

A fin de que la acción tenga éxito, es necesario disponer la información exacta y detallada sobre el área, la unidad o la instalación contra la cual se va a realizar la incursión. Para lograr la sorpresa se ejecuta la operación durante períodos de tiempo atmosférico adverso, de visibilidad limitada, o utilizando terreno que se considera inaccesible. La fuerza de incursión puede variar en tamaño desde un ECO. hasta un Escuadrón Especial; normalmente se organiza: Un elemento de asalto, uno de seguridad. Cuando la magnitud de fuerza es mayor (superior o compañías), se puede disponer de un elemento de apoyo.

Se puede utilizar fuerzas altamente entrenadas con equipo apropiado para el desempeño; para lograr resultados efectivos.

El medio helicóptero permite alcanzar sorpresa, rapidez y versatilidad en este tipo de operación.

9.15.3.3. Técnicas de presión y bloqueo.

Consiste en cercar una área por todas direcciones y ejecutar dentro de ella un patrullaje de presión, con el fin de provocar el desplazamiento de una fuerza no exactamente ubicada, estrechando sus espacios y obligado a movilizarse hacia el exterior, para ocasionar su choque con las tropas de presión. Para obtener éxito es necesario tomar en cuenta las siguientes consideraciones:

- Existencia de una área perfectamente definida y aislada con vías de acceso fáciles de bloquear.
- Colocación de trampas suficientes para establecer bloqueos en donde sean necesarios.
- Favorecerse de la población civil escasa o conocida, que permita descubrir al enemigo en caso de que se disperse dentro de ella.
- Inteligencia suficiente que permita conocer la ubicación de refugios que puedan ser utilizados por el enemigo.

- Medidas de contrainteligencia que permiten alcanzar los puntos de bloqueo
- sin ser descubierta la operación.
- De todas las acciones ofensivas que pueden ser realizadas por las fuerzas de contraguerrillas, el CERCO es el que ofrece las mejores posibilidades de fijación de una fuerza guerrillera y la definición de resultados decisivos. La brigada, el batallón y la compañía son escalones apropiados para el cerco. El cerco exige una gran superioridad en el planeamiento, preparación y ejecución de acciones; buscan realizar una acción rápida y completa que sorprenda al enemigo.

Una vez ocupada la línea inicial del cerco las unidades envían fuertes patrullas de combate, lo mas adelante de sus posiciones a fin de recibir lo mas pronto posible información sobre las intenciones de romper el cerco por parte del enemigo.

Se puede realizar cualquiera de las variaciones de cerco, como las siguientes:

9.15.3.3.1. Estrechamiento del cerco.

En ésta técnica las fuerzas que hacen el cerco cierran el área en forma total y en etapas subsiguientes van estrechando el cerco hasta ubicar al grupo enemigo en una área perfectamente definida y reducida, dentro de la cual se ejecutan golpes de mano o se exige su rendición.

9.15.3.3. 2. Cerco o saturación por el fuego.

Se emplean únicamente tropas para cerrar el área y, por medio del fuego de artillería o aéreo, se destruye en forma total al enemigo que queda dentro de el. Se usa principalmente en objetivos de pequeña extensión y dentro de los cuales no hay población civil.

9.15.3.3. 3. Cerco y fragmentación.

En este caso:

- Las fuerzas participantes cierran inicialmente el área.
- La fuerza de presión parte en dos el cerco, una vez logrado esta acción.
- dentro de cada uno se produce la misma acción y así sucesivamente hasta lograr dividir la fuerza guerrillera u obligarla a quedar encerrada dentro de cualquiera de los cercos finales.

9.15.3.3.4. Doble cerco.

Las fuerzas se dividen en dos grupos, el uno ejecuta el bloqueo total del área y una vez logrado esto, el otro avanza y establece un segundo cerco mas estrecho dentro del cual se supone que queda la guerrilla. Una vez establecidos ambos cercos

se lleva a cabo patrullajes de combate dentro del cerco interior o en el espacio que queda entre ambos.

9.15.3.3. 5. Cerco e irradiación central.

En este caso también se divide las fuerzas en dos agrupaciones, la una que cierra el área y la otra terrestre o helitransportada que penetra a un punto central y ejerce presión hacia la periferia.

9.15.3.4. Yunque y martillo.

Esta técnica se apoya en un obstáculo natural para establecer inicialmente un cerco y luego ejercer presión y provocar el desplazamiento de la guerrilla en esa dirección para obtener su rendición o destrucción al intentar cruzar el obstáculo, este puede ser reforzado con tropas de bloqueo.

9.15.3.5. Tipo rastrillo.

Es un excelente proceso, para descubrir los elementos de una guerrilla que se conoce o se sospecha se encuentren en una área relativamente pequeña.

Esta técnica implica el uso de tres fuerzas:

- Elemento de rastrillo; el que inicia su acción desde uno de los límites del área y avanza en línea efectuando un rastrillaje, destruyendo al enemigo y presionando hacia el interior.
- Fuerza de bloqueo o emboscada; que se despliega en posiciones fijas, en torno a toda el área con excepción del lado ocupado por el elemento que hace rastrillo ,impidiendo todo intento del enemigo para abandonar el área.

- Reserva; fuerzas adecuadas que se ubican hacia la retaguardia tanto del elemento de bloqueo como el de rastrillo a fin de impedir cualquier intento de ruptura del dispositivo. Las fuerzas que van siendo sobrepasadas por los elementos del émbolo pasan normalmente a engrosar las reservas.

9.16. REGISTRO DE POBLADOS

9.16.1. GENERALIDADES

- El área a registrarse se divide en zonas y se asigna a cada una de estas un grupo de registro.
- Cuando se encuentra material enemigo o ilegal este debe considerarse como minado
- Es necesario desplegarse rápidamente cuando la fuerza de la guerrilla se encuentra aún en el área que va ser registrada.

9.16.2. GRUPO DE REGISTRO

Un grupo de registro esta conformado por los siguientes elementos.

- Elemento de registro
- Elemento de seguridad
- Elemento de reserva.

Los grupos de registro deben estar capacitados para lo siguiente.

- Reconocimiento
- Registro físico visual
- Apoyo de fuego
- Control
- Detención de prisioneros
- Detección de minas.

Cada grupo asignado al registro de un edificio ocupado debe estar compuesto por lo menos de una escolta de protección y una mujer registradora.

lo primero que debe hacer el grupo registrador es reunir a todos en un cuarto y luego proceder al registro acompañado de un miembro de la casa.

Después de que una casa o edificio a sido registrado se marca con una señal en clave.

9.16.3. ELEMENTO DE SEGURIDAD

- Será el encargado de proporcionar seguridad a las áreas que rodean al sector del registro
- Será la encargada de bloquear las principales vías de aproximación.
- Estará en condiciones de realizar censos y detenciones a personal sospechoso que circula por el lugar

9.16.4. ELEMENTO DE RESERVA

- Se ubicará tratando de permanecer en el centro del dispositivo de registro.
- Será el encargado de levantar un registro de personal y material detenido.
- Estará en condiciones de apoyar al elemento de registro cuando sea necesario.
- Estará al mando de este elemento el vise comandante de la patrulla.

9.17. REGISTRO DE CASAS

9.17.1. GENERALIDADES

Es muy frecuente que durante las operaciones de contraguerrillas, se trabaje en poblados, comunas, en busca de información o cualquier material o equipo que no estén autorizados a portar los ciudadanos.

9.17.2. OBJETIVO

Adiestrar al combatiente para que; Aplicando normas y reglas establecidas realice el registro a una vivienda logrando obtener resultados favorables sin alterar los ánimos de sus propietarios.

9.17.3. SECUENCIA

Para este tipo de trabajo se emplea:

- Dentro de la organización de la patrulla debe de destacar un grupo de registro.
- Tan solo este grupo será el encargado de realizar este tipo de trabajo en el interior de la vivienda.
- Este equipo deberá realizar su trabajo teniendo en cuenta todo el tiempo el factor seguridad.
- Ingresa el equipo a la vivienda y empieza a registrar por cuartos en forma organizada de preferencia empezando de la izquierda hacia la derecha.
- Una vez en el interior, también se sectoriza para iniciar el trabajo.
- Durante el registro todo elemento o material que sea movido lo hará con toda la precaución. No se conoce con certeza si se trata de una trampa casa bobos.
- Obligatoriamente el registrador dejará cada cosa o elemento en su lugar, donde y como lo encontró.
- No deberá descuidar los lugares inaccesibles como son:
  - Cielo raso
  - Doble piso

- Doble fondo.

- Cabe mencionar que el registro no es solo en el interior de la vivienda, si no también en el exterior, como: patios, instalaciones secundarias, sembríos.
  "El enemigo es muy astuto, utiliza el sistema de entierro para sus escondites.

9.17.4. ORGANIZACIÓN

- Elemento de registro
- Elemento de seguridad
- La patrulla da seguridad a la vivienda.

9.17.5. COMO ACTUAR EN CASO DE INDOCUMENTADOS ILEGALES.

Se sujetarán a las reglas y políticas vigentes del departamento de migración y a las disposiciones de las Cancillerías y Ministerios de Relaciones Exteriores.

9.18. RETENES TERRESTRES

9.18.1. GENERALIDADES

El reten terrestre se constituye en un punto de vigilancia y control y seguridad, localizado en un sitio de paso obligado, instalado como necesidad apremiante frente a cualquier amenaza potencial que desestabilice la paz y tranquilidad de propios y extraños.

9.18.2. OBJETIVO

- Vigilancia continua de tránsito en los caminos
- Aprehender a sospechosos
- Impedir contrabando de artículos de uso restringido

9.18.3. TIPOS

- Retén organizado
- Retén improvisado

9.18.3.1. RETEN ORGANIZADO

- Instalado en población o campo abierto
- Caminos principales
- Es elemento disuasivo para tránsito ilegal
- Generalmente son puestos con instalaciones fijas

9.18.3.2. RETEN IMPROVISADO

- Altamente móvil

- Instalado en camino o poblado
- Es ubicado con relación a una información
- Los puentes, pasos obligados son ubicaciones apropiadas para este tipo de retenes
- La escasez de buenas vías es una ventaja
- Debe disponerse de un número adecuado de tropas
- Tiene desventaja en cuanto a seguridad

9.18.4. EQUIPO ESPECIAL REQUERIDO

- Letreros portátiles (pare)
- Letreros con límite de velocidad
- Contar con un alumbrado adecuado
- Comunicaciones entre unidades
- Construcción de barricadas
- Armamento de apoyo
- Vehículo liviano

9.18.5. MÉTODO

- La mejor manera de establecer un puesto de control es colocando dos obstáculos paralelos a través del camino.
- Se necesita áreas para registro de mujeres sospechosas y la detención de personas a ser interrogadas.
- En lo posible se debe incluir a personal de la Policía Nacional y a una mujer adiestrada para realizar el registro de mujeres.
- Cuando se va a registrar un vehículo se ordena que todos los ocupantes salgan del vehículo se mantengan alejados de este.
- El conductor debe estar presente mientras se registra el vehículo.
- El registrador debe contar siempre con la protección de un auxiliar de seguridad.
- Durante el registro se debe ser cortés, considerado y hacer conocer a la población que los retenes son una medida preventiva y no privativa.

9.19. RETENES FLUVIALES

9.19.1. GENERALIDADES

El reten fluvial se constituye en un punto de vigilancia, control y seguridad, que tiene como finalidad dominar el tráfico fluvial, localizado en un lugar dominante, de paso obligado y que preste condiciones apropiadas para detener, registrar, y si es del caso combatir en situaciones favorables frente al enemigo.

9.19.2. OBJETIVO

Instalar un puesto de vigilancia en un río o caudal, establecido con el propósito de interponerse ante la posición del enemigo a través del caudal. Se debe cambiar la posición de dicho puesto para que el enemigo no pueda predecir su ubicación.

9.19.3. PROPÓSITO

- Negar al enemigo el uso de vías fluviales.
- Evitar que el enemigo infiltre hombres y productos prohibidos, dentro o fuera del área.
- Matar, herir, hostigar al enemigo y destruir su aprovisionamiento.
- Recoger datos de inteligencia.

9.19.4. PREPARACIÓN DE LOS BOTES

- Deben estar en buenas condiciones.
- Pinte las partes brillantes del casco del bote
- Pinte de negro las defensas para que no se vean
- Equipe con armas de apoyo a los botes

9.19.5. SELECCIÓN DEL ÁREA

- Informes de inteligencia
- Tener en cuenta las condiciones hidrográficos que consisten en:
- Corriente
- Condiciones de luz y claridad
- Clima
- Densidad de la selva
- Terreno disponible
- Tropas del enemigo
- Tropas amigas
- Número de lanchas
- Tipo de lanchas

9.19.6. ESTABLECIMIENTO DEL RETEN

- Requiere de un alto grado de profesionalismo
- Sentido común (iniciativa)
- Paciencia
- Mínimo de ruido/rapidez
- Terreno y el ambiente
- Disciplina de ruido y luces

9.19.6.1. MÉTODO

- Para la ubicación de un Retén Fluvial el comandante de la patrulla debe tomar en consideración que el sector escogido sea una parte angosta del río.
- Se necesita que el personal se encuentre apostado en una orilla y camuflado.
- Al escuchar el avance de una embarcación, aprovechando el uso de un alta voz o disparos al aire llamar la atención indicando que se acerque a la orilla para ser registrado.
- Una vez orillado se procederá el registro minucioso de la embarcación, dando prioridad a los sectores más escondidos, incluyendo las partes internas del motor.
- Terminado el registro se procederá a levantar un censo al individuo.

9.19.6.2. MATERIAL REQUERIDO

- Botes fuera de borda (3)
- Armas de apoyo
- Cuerdas límites de seguridad
- Megáfono
- Flotadores

9.19.7. SITUACIONES

- La primera situación que se presente es cuando el bote a ser registrado se pega a la orilla sin ningún problema
- Cuando el bote a ser registrado emprende la fuga sin abrir fuego.

- Los botes que se encuentran apostados en los extremos le salen al encuentro
- Las armas de apoyo dispararán al agua dando un aviso al bote
- Los botes de los extremos procederán al abordaje de la embarcación, y la conducirán al sector del registro.

- Cuando el bote a ser registrado emprende la fuga abriendo fuego.

- Las armas de apoyo procederán a batir a la embarcación.
- Los botes de los extremos una vez batida embarcación procederán a remolcar hacia el área de registro.
- Se procederá al rescate de personal herido que haya caído al agua.

9.19. BARRIDO DE CASAS

9.19.1. GENERALIDADES

Constituye una acción violenta sobre una instalación sospechosa o grupo de viviendas, en donde se presume que se encuentran elementos extraños; los mismos que pueden o no presentar resistencia, tomándose la definición de capturados o darles de baja.

9.19.2. OBJETIVO

Capacitar al combatiente de selva actuar ante cualquier situación dentro de una vivienda en la que el contacto con el enemigo sea inminente.

9.19.3, COMBATE DE CASA EN CASA

- Registro de cuartos.

- El registro se lo hace con un equipo de tres hombres.
- Los tres se acercan sigilosamente en columna y pegados a la pared.
- El fusil apunta siempre hacia adelante.
- Al llegar a una puerta el primer hombre trata de abrirla.
- Una vez abierta procede a lanzar una granada dentro del cuarto
- Después de oír la explosión el primer hombre penetra al cuarto.
- Al penetrar debe apoyar el pie en el ángulo inferior del marco de la puerta.
- Si se acerca por la parte derecha apoya su pie el ángulo izquierdo del marco de puerta y con ese impulso se coloca al otro lado de la pared en el lado derecho. Dispara en automático desde el medio izquierdo hasta el extremo derecho.
- El segundo hombre se impulsa en el ángulo inferior derecho del marco de la puerta y se coloca al otro lado de la pared en el lado izquierdo. Dispara una

alimentadora llena en automático desde el medio derecho hasta el extremo izquierdo.

- Si el acercamiento es por el costado izquierdo de la puerta se sigue exactamente el procedimiento contrario.
- Después de disparar la alimentadora llena, el primer y segundo hombre proceden a revisar el cuarto 360 grados en sentido contrario a las manecillas de un reloj.
- A medida que van revisando ellos van repitiendo la palabra "buscando....." "Buscando....." "Buscando.....".
- El tercer hombre se queda prestando seguridad a la entrada del cuarto , repitiendo "tomando....." "Tomando....." " Tomando..".
- Al registrar los cuartos siguientes se van alternando la posición de los tres hombres
- Siempre se debe contar con un buen apoyo que cubran las vías de acercamiento o acceso del enemigo.
- Todos los movimientos deben ser rápidos (sorpresa).
- Evite presentar su silueta en, las puertas, ventanas o claros.
- Asegúrese de una previa coordinación entre los tres hombres que conforman el o los grupos de rebusca.

9.20. CENSOS

9.20.1. GENERALIDADES

Durante el patrullaje las fuerzas legales operan en varios sectores de la región, cumpliendo también la función de mantener actualizada la información del personal de nativos, colonos y extranjeros destacando a las personas influyentes en el área.

9.20.2. OBJETIVO

Mantener actualizado el control de habitantes del área de operaciones, tomando en cuenta que esta información se la obtiene de acuerdo al siguiente formato.

FORMATO DE HOJA DE CENSO

FECHA:
PROVINCIA:
CANTÓN:
PARROQUIA:

9.20.3. EJECUCIÓN.

Para realizar un adecuado trabajo de censos se debe:

- Prever el material necesario para su trabajo.
- Observar los procedimientos de acercamiento a la población
- Reúna a los jefes de familia y a sus dependientes
- Solamente deben preguntar el equipo encargado del censo
- Realice las preguntas de acuerdo a la secuencia del formato.

CAPITULO X

EXPLOSIVOS, DEMOLICIONES, TRAMPAS Y MINAS

10.1. GENERALIDADES

El desarrollo de las operaciones ofensivas o defensivas, exigen en la mayoría de los casos la utilización de explosivos, lo que hace imprescindible que el soldado que debe manejarlos, tenga un conocimiento cabal sobre sus características, manipulación y empleo, tanto para la confección como para la demolición de obstáculos, trampas, supervivencia, etc., pero el soldado debe tener presente el siguiente lema:

"EL PRIMER ERROR ES EL ULTIMO"

10.2. DEFINICIONES

Explosivo, es un compuesto químico inestable, susceptible de reaccionar bruscamente, explosionando con desprendimiento de gran cantidad de gases y alta temperatura.

Los explosivos son substancias o mezclas de substancias, sólidas o liquidas químicas que debidamente iniciadas o excitadas , se convierten en otras substancias, generalmente gaseosas; liberando altas presiones y temperaturas en un periodo de tiempo extremadamente corto

10.3. CARACTERÍSTICAS DE LOS EXPLOSIVOS MILITARES MÁS COMUNES

Los explosivos que se emplean en las operaciones militares poseen ciertas características esenciales a su acción; tales características son:

- Relativa insensibilidad a los golpes o impactos de proyectiles aislados de pequeño calibre.
- Alta potencia.
- Alta densidad (peso por cada unidad de volumen).
- Estabilidad para conservarse en buen estado durante un tiempo razonable en cualquier clima.
- Detonación segura con cebos fácilmente preparados.
- Adaptabilidad para el empleo bajo el agua.
- Tamaño y forma adecuados para el uso por parte de las tropas.
- Mínima toxicidad (efectos venenosos) cuando son manipulados.
- Posibilidad de utilización en una gran variedad de temperaturas

10.4. CLASIFICACIÓN DE LOS EXPLOSIVOS

A partir de la velocidad, surgen diferentes clasificaciones para los explosivos, siendo esta una característica básica para diferenciar el uso mas apropiado de cada uno de ellos.

10.4.1. Explosivos Iniciadores o Fulminantes.-

Son explosivos sensibles a la llama.- Su manoseo es peligroso en alto grado y como su nombre lo indica, son utilizados para iniciar (detonar) los altos explosivos. Normalmente incluyen las cápsulas (fulminantes), los más usuales son:

- Ácido de plomo
- Estifinato de plomo
- Fulminato de mercurio
- Tetranitrato de Pentaeritrita
- RDX. (Ciclonita)

10.4.2. Bajos Explosivos (lentos)

Son explosivos sensibles a la llama y se diferencian de los iniciadores por no detonar y si deflagrar, es decir cambian de estado, de sólido a gaseoso, y en forma relativamente lenta (400 metros por segundo).

Esta característica hace que los explosivos lentos o bajos sean ideales donde se requiera un efecto propulsor o progresivo, ejemplo de estos explosivos tenemos:

- Pólvora negra
- Nitrato de amonio
- La dinamita sobre la base de nitrato

10.4.3. Altos Explosivos (rápidos)

Son explosivos que solo detonan a través de una onda explosiva originada por la detonación de otro explosivo, el cambio de este estado en este tipo de explosivo ocurre casi instantáneamente (entre 1000 y 8500 metros por segundo). Estos explosivos se usan donde se requiere un efecto destructor; como en carga de demoliciones, y como carga principal para minas, granadas y bombas, Ejemplos de estos:

- Trinitrotolueno (T.N.T.)
- Pentolita
- Tetril
- Hexígeno
- Pentrita
- Combinación de altos explosivos (C-3, C-4, Lineal)

TREN EXPLOSIVO

- Se conoce como tren explosivo, a la secuencia lógica para que se logre una detonación, esta compuesta de:

- **Un aparato o mecanismo que produce una llama.-** normalmente estos aparatos son: la mecha lenta y las cápsulas de percusión.

- **Una cápsula:** Generalmente es de aluminio y posee dos tipos de explosivos uno de ellos es el iniciador, puede ser de ácido de plomo con Estifinato de plomo, el otro es un alto explosivo

- **Un reforzador:** La detonación de la cápsula (fulminante) no es suficiente para detonar un alto explosivo; normalmente necesita de una onda explosiva, mayor (energía) a la producida por el alto explosivo de la cápsula

- **Carga Principal:** Constituye básicamente el alto explosivo que se desea o necesita explotar

TIPOS DE CARGAS

- **Cargas internas._**

Las cargas internas son las que se colocan en barrenos hechos en los blancos. Se fijan empacando apretadamente arena, arcilla mojada o algún otro material (atacadura) en la abertura. Este material se apisona o empaca contra el explosivo para llenar el orificio hasta la superficie. En los barrenos, el explosivo (generalmente dinamita) se apisona a medida que se coloca en el orificio.

- **Cargas externas._**

Estas cargas se colocan en la superficie del blanco. Se atracan cubriéndolas con arena, arcilla o algún otro material denso firmemente empacado. El atrancamiento puede hacerse por medio de bolsas de arena o con otro material flojo. Para el máximo de efectividad, el espesor del apisonamiento debe ser por lo menos igual al radio de la destrucción. Las pequeñas cargas rompedoras en superficies horizontales a veces se atracan empacando varios centímetros de arcilla mojada o lodo alrededor de las mismas. Esto se conoce como voladura sin barreno.

10.5. PRINCIPALES EXPLOSIVOS MILITARES.

10.5.1. Nitrato de amonio

Es el menos sensitivo de los explosivos militares y debe ser iniciado con una carga multiplicadora, debido a su baja sensibilidad, no es apropiado para cargas constantes o de ruptura, se usa para formar zanjas o cráteres.

10.5.2. Tetranitrato de Pentaeritrita (PENT)

Es altamente sensitivo y es uno de los explosivos militares más poderosos, es soluble en agua por consiguiente puede utilizarse en demoliciones subacuáticas.

10.5.3. RDX

Es altamente sensitivo y tiene un efecto destructor y es uno de los explosivos más poderosos.

10.5.4. Trinitotrolueno (T.N.T.)

Es el explosivo militar más común, es usado como carga multiplicadora, rompedora o de demolición.

10.5.5. Pólvora negra

Es el más antiguo de los explosivos y propulsores conocidos. Es un compuesto hecho de Nitrato de Potasio o de sodio con carbón vegetal y azufre.

10.5.6. El compuesto C-4

Es un explosivo mixto que contiene 91 % de RDX y 9 % de plastificante no explosivo, tiene potencia rompedora y es moldeable, es más estable y se le puede utilizar en operaciones bajo el agua.

10.5.7. Pentolita

Es una mezcla de PENT. Y T.N.T. se lo usa como carga multiplicadora debido a su alto poder y velocidad de detonación.

10.5.8. Dinamitas

La mayoría de las dinamitas, a excepción de la dinamita militar, contienen nitroglicerina y varias combinaciones de absorbentes oxidantes, antiácidos y reactivos depresivos del punto de congelación. Se usan para demoliciones de tipo general incluyendo la formación de cráteres, zanjas y canteras.

10.5.9. Dinamita militar.

Es un explosivo mixto que contiene 75 % de RDX, 15 % de T.N.T. y 10 % de sensibilizadores plastificantes. Tiene una fuerza equivalente a la dinamita comercial

al 60 %. No contiene nitroglicerina y, por lo tanto es más estable su manipulación y almacenamiento.

10.5.10. EL TORPEDO BANGALORE

El torpedo Bangalore sirve para despejar un sendero de 3 a 5 m de ancho a través de las alambradas. En las apertura de brechas en campos de minas, este hará estallar todas las minas antipersonales y la mayoría de minas antitanques en un sendero angosto

10.5.10.1. Características

- El torpedo bangalore m1a2 consta de conjuntos de carga, manguitos de conexión y un manguito de ojiva .
- Cada conjunto de carga, el cual se puede usar individualmente, es de una extensión de 1,50 m de tubería de acero de 6.35 cm de diámetro rellenado con 8 1/2 libras de explosivo de composición b y pesa 13 libras
- Una extensión de 4 pulgadas en ambos extremos esta rellenada de un detonador auxiliar de composición a-3.

10.5.10.2. Detonación

Las cápsulas detonantes militares eléctricas harán detonar al torpedo bangalore

10.5.10.3. Desventajas

- Cuando usamos el torpedo bangalore para abrir una brechas, se corre el peligro de ser descubierta la acción de nuestras tropas a causa del ruido producido por efectos de la detonación.

- el torpedo bangalore debe ser usado solamente en caso de emergencia, ya que este puede causar que muchas de las minas que se encuentran a los costados pueden tornarse sensibles debido al sacudimiento

10.5.10.4. MATERIALES : BANGALORE CASERO:

- Tubo p.v.c. 2 1/2 de diámetro y 1.50m de largo
- T.N.T. granulado
- Cordón detonante
- Papel periódico
- Cinta de embalaje

10.6. EQUIPO DE DEMOLICIÓN

10.6.1. Sistema de Disparo Ordinario

El sistema Ordinario es la preparación de una carga explosiva para detonación mediante materiales de cebado que constan principalmente de mecha lenta y cápsulas detonantes.

10.6.1.1. Cápsula Ordinaria.

Se encuentran constituidas por un casco metálico delgado anticorrosivo de 2 1/2 de largo y 1/4 de pulgadas de ancho aproximadamente, contiene un explosivo iniciador y una carga.

Debido a que las cápsulas ordinarias son difíciles de impermeabilizar, no debe usarse en cargas submarinas; de ser necesario, se las debe cubrir con un compuesto a prueba de agua y deben disparase inmediatamente después de colocarlos.

10.6.1.2. Mecha Lenta

Para disparar la cápsula ordinaria es necesario la mecha lenta, la cual se encuentra constituida por pólvora negra que arde en forma uniforme, aproximadamente 40 segundos por pie. Sin embargo es necesario probar la velocidad de combustión.

La pólvora se encuentra en el interior del cordón constituido por: la cubierta exterior, material impermeable y una envoltura de fibra, los cuales protegen a la pólvora de los agentes externos.

10.6.2. Sistema de Disparo Eléctrico

El sistema de disparo eléctrico, proporciona la chispa eléctrica o impulso para iniciar la detonación. Los componentes del sistema son: la cápsula eléctrica, el alambre, el carrete conductor y el explosor. Además podríamos nombrar algunos elementos que son necesarios para comprobar la buena instalación del sistema, se denominan a estos comprobadores.

10.6.2.1. Cápsula Eléctrica

Las cápsulas eléctricas vienen de una manera similar a las cápsulas ordinarias, con la diferencia de que traen un alambre conductor que puede tener diferentes dimensiones. Dichos alambres entran a través de un sello de caucho, plástico, etc.; una plaqueta de corto circuito o derivación que sujeta los extremos sueltos de los alambres, evitando un disparo accidental.

Para cumplir con este sistema de encendido se requiere:

- Alambre conductor.
- Explosor.
- Galvanómetro.
- Pinza del minador

10.7. MEDIDAS DE SEGURIDAD

- A los explosivos se les debe respetar pero en ningún caso se les debe temer. Si se les falta al respeto puede causar un accidente, si se les teme también pueden causar accidentes.
- Trate siempre a los explosivos con cuidado. "EMPLEE EL SENTIDO COMÚN".
- Una sola persona será la encargada de la preparación, colocación y activación de las cargas.
- No fume ni encienda fuego mientras manipula explosivos.
- No almacene en el mismo lugar explosivos y cebos.
- No emplee dinamita vieja u oxidada, destrúyala.
- Los cebos deben llevarlos una persona distinta a la que lleva los explosivos e ir lo más alejado posible.
- No transporte cebos y explosivos en el mismo vehículo.
- No deje las cápsulas expuestas al sol o en lugares que se puedan recalentar.
- No lleve cápsulas en los bolsillos. Llévelas en sus embalajes.
- No golpee las cápsulas.
- Fije las cápsulas en la mecha lenta con pinza de minador, nunca con los dientes.
- Las cargas sumergidas en lo posible emplee con cordón detonante y las cápsulas, fuera del agua.
- Haga la prueba con la mecha lenta para probar la velocidad a la que se quema.
- No doble la mecha lenta cuando la temperatura es muy baja.
- No haga explosión hasta que todo el personal a protegido.
- No abandone nunca explosivos. Limpie bien la zona donde ha trabajado.
- Cuidado con los gases tóxicos de la explosión.
- Mantenga unidos los alambres de las cápsulas eléctricas, manteniendo de esta forma cerrado el circuito.
- No deje conectados los cables al explosor después de haber dado fuego.
- No use cápsulas eléctricas durante una tormenta, porque la presencia de descargas eléctricas puede activar las mismas.
- No trabaje con explosivos cuando haya ingerido droga o bebidas alcohólicas.
- No abrir cajas de explosivos cerca o en los depósitos
- No emplear dinamita vieja, exudada, ni descompuesta
- No emplear dinamita congelada
- No descongelar la dinamita en otra forma que la reglamentaria

10.8. TRAMPAS EXPLOSIVAS

10.8.1 Definición

Trampa explosiva es un dispositivo destinado a detonar, y que por consiguiente un combatiente puede hacer funcionar sin darse cuenta causando grandes daños en el personal enemigo.

10.8.2. Composición de una trampa

Básicamente, una trampa consta de:

- Un dispositivo de disparo.
- Un detonador.
- Una carga principal.

El dispositivo de disparo se puede fijar directamente al detonador, o puede conectarse por medio de un cordón detonante, mecha lenta con tiempo o alambres eléctricos.

La carga principal puede ser una mina, una carga de explosivo, torpedos, bangaloren, granadas de mano, granadas de artillería o de morteros, agentes químicos incendiarios etc.

La eficiencia de cualquier trampa explosiva depende grandemente del ingenio del instalador, estas trampas pueden construirse:

- **De alivio de presión**
- **De tracción**
- **De presión**
- **Alivio de tensión**

10.8.3. Propósito

Las trampas explosivas son instaladas para retardar al enemigo causando bajas y destruyendo su equipo; crean una incertidumbre y afectan el estado de animo del enemigo. Están destinadas a atrapar al enemigo mediante la sorpresa.

10.9. ASPECTOS A CONSIDERAR PARA LA COLOCACIÓN DE LAS TRAMPAS.-

10.9.1. Comportamiento humano.

Las ubicaciones para trampas explosivas deben seleccionarse valiéndose de las siguientes características del comportamiento humano, particularmente cuando éstas se aplican al enemigo así:

10.9.1.1. Hábito

Casi todos ejecutan muchos actos por la costumbre de hacerlo, sin pensarlo. Tales actos incluyen, abrir puertas, encender luces, contestar teléfonos, etc. Las

trampas explosivas equipadas para ser activadas por la ejecución de tales actos atraparán a todos los desprevenidos excepto a los que son sumamente cautelosos.

10.9.1.2. Curiosidad

Por naturaleza los seres humanos son curiosos, un fusil, un archivador, los cajones de un escritorio, etc., son artículos que despiertan la curiosidad del enemigo haciendo que éste caiga en la trampa, esto principalmente cuando se trata de instalaciones como puestos de mando o destacamentos permanentes, también se puede emplear este tipo de trampas aprovechando el personal que ha sido dado de baja, generalmente el combatiente no toma las precauciones al encontrar material de un herido o fallecido.

10.9.1.3. Adquisición.

Todos los individuos tienen propensión a adquirir "cosas"

Algunos soldados saquean normalmente para obtener recuerdos; otros para obtener las cosas que no podrán conseguir de otra manera, tales como comida, joyas, etc.

10.9.1.4. Deseo de la comodidad

Todos los seres humanos necesitan albergue, una cama para acostarse e instalaciones para alojarse, etc.

10.9.1.5. Otros factores.

Las avenidas de aproximación son los sitios más adecuados en donde serán colocados diferentes tipos de obstáculos que permitirán limitar el avance del enemigo. Siendo importante considerar que la variedad es esencial en la instalación en trampas explosivas, ya que en una área dada de ser posible se utilizaran varios tipo de trampas considerando el terreno, el tiempo, el espacio, etc.

También debemos tomar en cuenta que para aumentar la eficiencia de las trampas activas es necesario crear un sin número de trampas simuladas, las que lógicamente van a retrasar el avance del enemigo y a la vez, nos permitirán encausarles a una zona de aniquilamiento.

10.9.1.6. Ubicaciones típicas.

Como se anoto anteriormente las trampas surten efecto de acuerdo a la ingeniosidad del combatiente. En este tipo de terreno las picas son los principales sitios para la colocación de trampas considerando los puntos que más llaman la atención. Además se debe aprovechar el equipo abandonado, comida, cadáveres, encomiendas, cartas, bases que han sido ocupadas, cubriendo las posibles vías de aproximación, etc.

10.9.1.7. Procedimientos para instalar una trampa explosiva

- Seleccione un sitio para colocar la carga que causará el daño más grande posible.
- Instale la carga, protéjala contra la humedad y ocúltela. Recuerde que el peligro de una explosión prematura disminuye, cuando se mantiene separado el dispositivo que hará accionar la carga principal.
- Verifique el dispositivo de disparo, si es necesario y conéctelo a la carga cuando el sistema es eléctrico, cerciórese de que la cápsula eléctrica esté insertada en las cargas explosivas, de lo contrario, se empleará cápsula ordinaria.
- Oculte cuidadosamente con las debidas medidas de seguridad.
- En lo posible emplee granadas con nylon.

10.9.1.8. Descubrimiento de trampas explosivas

Las trampas explosivas son generalmente la causa de muchas bajas del personal que combate, todas ellas podrán haberse evitado siempre que las víctimas hubiesen sido cautelosos de las artimañas del enemigo.

Como su nombre lo indica, están destinadas a cazar bobos. El estado de alerta, la cautela, la sospecha y el adiestramiento completo son cualidades inculcadas en un soldado para que evite caer en ellas.

Cuando se encuentre en movimiento considere que los punteros al movilizarse lo aran apoyándose en una vara, la misma que le permitirá descubrir la instalación de trampas y por ende podrán desactivarlas.

10.10. GUERRA DE MINAS

10.10.1. Mina

Es un explosivo envasado, destinado a destruir o dañar vehículos embarcaciones, aeronaves, construcciones, herir, dar de baja o incapacitar de algún modo al personal.

10.10.2. Campos Minados

Área sembrada de minas para cerrar el paso al enemigo, cambiando un terreno favorable a desfavorable para el enemigo.

10.10.3. Propósitos de los campos minados

- Se emplean para reforzar los obstáculos naturales y artificiales.
- Se siembra para lograr por los menos uno de los siguientes propósitos:
  * Retardar al enemigo
  * Encausarle o guiarle
  * Hostigarle y desmoralizarle

* Reforzar otros obstáculos o armas

10.10.4. Limpieza de un campo minado

Consiste en el levantamiento de las minas de un campo minado o la destrucción de las mismas; esta limpieza se la realiza cuando se conoce todos los datos de registro y se dispone del croquis respectivo, caso contrario se realiza la apertura de brechas apoyándonos en los bengaloren que es una carga explosiva encerrada en un tubo que al explotar abre una brecha direcciones.

También podemos utilizar animales de sacrificio para poder abrir brechas en los campos minados.

10.10.5. Espoletear la mina.-

Es la acción de colocar la espoleta con su cápsula en la mina "con su seguro colocado".

10.10.6. Armar una mina.-

Es la acción de quitar el seguro a la espoleta principal colocada en la mina, a fin de dejarla en condiciones de actuar.

10.10.7. Desarmar una mina

Proceso inverso al anterior pero sin mover la mina de un lugar.

10.10.8. Minas individuales

- Mina antipersonal accionada por presión.
- Mina antipersonal accionada por alambre de disparo.
- Mina antipersonal con trampas explosivas.
- Trampas explosivas.

10.10.9. Clasificación de las Minas.

- Mina Antipersonal
- Minas anticarro - antipersonal
- Minas simuladas

10.10.10. Mantenimiento y almacenamiento de minas

10.10.10.1. Normas generales

- Las minas deben ser almacenadas separadamente de los accionadores con buena protección de la humedad.
- Para almacenar al aire libre se debe agrupar en número de 10 y protegidas del clima, colocando un toldo o carga.

- Antes de almacenar el material deberá realizarse una limpieza del sector y se colocará lubricantes para evitar que no se resequen los empaques.
- Ningún material inflamable deberá estar en los depósitos.

10.11. Técnicas Básicas de lanzamientos de campos minados

10.11.1. Tendido de Campos Minados Improvisados

Se realiza este lanzamiento donde se necesita obstáculos en plazo sumamente corto esto se hace para dar seguridad a nuestras tropas o para bloquear, interrumpir o canalizar ataques enemigos.

10.11.2. Tendido de Campos Minados Organizados

La diferencia de este tendido con el anterior se basa en el tiempo. Este tendido se usa cuando se dispone de tiempo para planificar, organizar y preparar el apoyo logístico para el esfuerzo.

Los campos de minas organizados generalmente siguen un patrón todas las minas se sepultan y camuflan.

10.11.3. Tendido de minas esparcibles.-

Se pueden expandir minas en una área objetivo valiéndose de numerosos medios tales como áreas o simplemente arrojándolas con la mano. Se tienden indistintamente sin seguir ningún patrón puede utilizarse tanto en operaciones defensivas como ofensivas.

En este tipo de tendidos podemos incluirle a la mina KLEYMORE la misma que por su configuración tiene una acción direccional, permitiendo cubrir avenidas de aproximación, puntos críticos, y bases permanentes o circunstanciales; la misma que por ser accionada mediante un cable de alimentación permite la seguridad en la persona que lo acciona.

Dentro de este tipo de sembrados podemos considerarles los sembrados de minas que se emplean para seguridad inmediata en las bases de patrullas o en los estacionamientos temporales que realice una unidad, debiendo tener presente de informar a los miembros de la patrulla para que no se movilicen, además se debe considerar que la persona encargada debe colocarlas con una piola guía para poder recuperarlas al siguiente día o al reiniciar el movimiento.

10.11.4. Clasificación de los campos minados.

- De protección
- Defensivo
- De barrera
- De hostigamiento
- Simulado.

10.12. EXPLOSIVOS ESPECIALES

10.12.1. CARGAS DE CORTE.

Para las cargas de corte utilizaremos los siguientes explosivos:

- Explosivo plástico
- T.N.T

Con las siguientes formas para su colocación:

- Triangular
- Rómbicas
- Forma de anillo
- Forma de par con 1 cm. de separación en la línea de ruptura.

10.12.2. FORMULAS:

10.12.2.1. Para madera.-

- **T.N.T**

C= 0,9 x A x B

- **Plástico**

C = 0,7 x A x B

10.12.2.2. Para piezas metálicas

- **T.N.T.**

C = 2,5 x A x B

- **Plástico**

C = 1,5 x A x B
C = Carga en gr.
A = Espesor en cm.
B = Ancho en cm.

10.12.2.3. Para cables, cadenas y varillas de acero.

- **T.N.T.**

C = 6 x A2

- **Plástico**

C = 4,6 x A2
C = Carga en gr.
A = Diámetro en cm.

10.12.2.4. Para tubos y columnas huecas de hierro

- **T.N.T.**

C = 75 x A x E

- **Plástico.**

C = 60 x A x E
C = Carga en gr.
A = Diámetro exterior del tubo en cm.
E = Espesor de la pieza en cm.

10.12.3. CARGAS BRECHADORAS.

10.12.3.1. Sánduche explosivo N.1

- Características:
  - ⇒ Fabricado con explosivo plástico en planchas de cartón
  - ⇒ Carga en forma rectangular
  - ⇒ Se la utiliza en paredes de ladrillo tendido sin enlucir o enlucidas un solo lado.

- Datos Técnicos:
- Medidas:
  - ⇒ Largo : 84 cm.
  - ⇒ Ancho : 54 cm.

- Cargas explosivas:
  - ⇒ Principales:
    12 x 3 x 0,7 cm
  - ⇒ Pequeñas:

6 x 3 x 0,7 cm.

⇒ Uniones:
12 x 1 x 0,7 cm.

- Cantidad de Explosivo:
  - 4,6 Petardos de 166 gr. c/u.
  - 533,6 gr.

- Elaboración:
  ⇒ Se toma una plancha de cartón de 94 cm. de largo x 64 cm. de ancho, en la misma que se dibuja la carga y se coloca pegamento en el mismo.
  ⇒ De cada petardo de C-4 se sacan tres pedazos iguales y se procede a moldear con la forma y medidas descritas anteriormente tanto para las cargas principales como para las pequeñas y uniones.
  ⇒ Con metro de cordón detonante se elabora un espiral el mismo que se coloca en la parte inferior de la carga, como iniciador.
  ⇒ Rellene la parte interior de la carga y proceda a colocar otra plancha de cartón, como tapa, uniendo las dos con cinta adhesiva.
  ⇒ Cebe la carga con dos cápsulas eléctricas conectadas en paralelo al cordón detonante.
  ⇒ Fije totalmente el sánduche explosivo a la pared, utilizando grasa o adhesivo doble como pega y un palo para mantener firme la carga en su puesto.

10.12.3.2. Sánduche explosivo

- Características
  ⇒ Elaborado con explosivo plástico
  ⇒ Carga en forma rectangular
  ⇒ Se puede utilizar en paredes de ladrillo tendido sin enlucir o enlucidas un solo lado
- Datos técnicos.
  ⇒ Medidas:
  Largo : 84 cm.
  Ancho : 48 cm.
- Cargas Explosivas:
  ⇒ Horizontales
  48 x 1,5 x 0,7 cm
  ⇒ Verticales
  84 x 1,5 x 0,7 cm.
  ⇒ Para Iniciador:

4 x 4 x 0,7 cm.

⇒ Cantidad de explosivos.
3,66 petardos
425,33 gr.

- Elaboración:
  - ⇒ Se toma una plancha de cartón de 94 cm. de largo y 64 cm. de ancho, se dibuja la carga y se procede a colocar pegamento en el mismo.
  - ⇒ Un petardo cubre 72 cm. de largo por 1,5 cm. de ancho. Y 0,7 cm. de espesor.
  - ⇒ Rellene el espacio que queda en el interior
  - ⇒ Cebe la carga con doble cápsula eléctrica conectada en paralelo a un metro de cordón detonante, el mismo que en uno de sus extremos deberá tener un nudo en espiral y colocado en el cuadrado preparado para el efecto.
  - ⇒ Coloque otra plancha de cartón cubriendo la carga y asegúrele con cinta adhesiva.

- Observaciones:
  - ⇒ Los desperdicios llegan hasta una distancia de tres metros.
  - ⇒ La onda explosiva en el otro lado de la detonación es muy fuerte.

10.13. EXPLOSIVOS CASEROS.

Son explosivos hechos sobre la base de sustancias químicas apropiadas para la fabricación de mezclas explosivas e incendiarias.

Existe la tendencia a asociar la idea “Explosivos Caseros a “explosivos inferiores” un explosivo casero fabricado en buena forma y con materias primas de buena calidad se puede obtener el mismo resultado que un explosivo industrial.

10.13.1. MATERIAS PRIMAS UTILIZADAS EN MEZCLAS EXPLOSIVAS E INCENDIARIAS

- **Nitrato de Amonio**
  - ⇒ Es una sustancia inorgánica sólida de color blanco cristalino.
  - ⇒ Para ser empleado en la fabricación de explosivos debe ser preferentemente en forma de gránulos.
  - ⇒ Todas las mezclas que contengan este elemento deben tener iniciador aislado de la mezcla.
  - ⇒ Se obtiene en fabricas de abonos y fertilizantes y laboratorios, su venta es restringida.

- **NITRATO DE POTASIO**
  - ⇒ Es una sustancia inorgánica, sólida de color rosado y blanco. Se utiliza en la fabricación de pólvoras.
  - ⇒ Se obtiene en el comercio como abono de tubérculos, en fabricas de abono y fertilizantes, supermercados y laboratorios.

- **CLORATO DE POTASIO .**
  - ⇒ Es una sustancia inorgánica sólida de color blanco cristalino.
  - ⇒ Se presenta en polvo o granulado, se utiliza en la fabricación de pólvoras Mezclado con algunos elementos de combustión se obtiene un explosivo de baja potencia, húmedo pierde sus condiciones.
  - ⇒ Se obtiene en sus yacimientos naturales. Además se obtiene a partir del ácido nítrico sintético del nitrato de cal.

- **ALUMINIO**
  - ⇒ Es un elemento químico, que se ocupa para aprovechar el alto calor de canoas, lo que eleva la velocidad y poder rompedor de una mezcla explosiva e incendiaria.
  - ⇒ Debe estar finalmente dividido para obtener mezclas más íntimas, lo que mejora el rendimiento del explosivo. Especialmente en compuestos basándose en Nitrato de amonio.
  - ⇒ Es de color plomo metálico, cuando trabajamos con aluminio debe tener en cuenta que es volátil.
  - ⇒ El aluminio puede obtenerse en fabricas de pinturas anticorrosivas, pinturas metálicas de automóviles y en ferreterías.

- **PERMANGANATO DE POTASIO.**
  - ⇒ Es una sal de color violeta obscura. Los explosivos preparados sobre la base de permanganato de potasio pueden ser iniciados pirotécnicamente, sin necesidad de cápsulas iniciadoras.
  - ⇒ Este se obtiene en farmacias, hospitales y laboratorios.

- **OXIDO DE PLOMO.**
  - ⇒ Es un polvo anaranjado, muy pesado, es muy soluble en el agua, no explosiona a causa de los golpes, se utiliza en la fabricación de agresivos incendiarios y explosivos caseros.
  - ⇒ Se obtienen en fábricas que se dedican a la confección de pinturas anticorrosivas.

- **OXIDO FERRICO.**

⇒ Es una sustancia en polvo de color rojo o marrón, no explosiona con golpes ni fricción, con el aluminio se obtiene una mezcla que al combustionarse produce gran cantidad de calor.

⇒ Se obtiene en fabricas de pinturas anti - óxido.

- **MARGENSIO.**

- Es una sustancia en polvo color amarillo, se utiliza en la preparación de agresivos incendiarios y mezclado con permanganato de potasio constituye un buen explosivo.
- Puede obtenerse en fabricas de fuegos artificiales o flahs fotográficos.

- **CARBON VEGETAL.**

- Este elemento proviene de la combustión de madera debe estar molido en polvo finísimo, es de color negro y sirve de combustible en la fabricación de pólvoras.

- **AZUFRE.**

⇒ Es una sustancia inorgánica de color amarillo limón.

⇒ Se obtiene en fabricas de abonos y fertilizantes, ferreterías y supermercados

- **AZÚCAR.**
- De color blanco, soluble en agua, se descompone parcialmente, forma caramelo cuyo color es pardo, esta propiedad es utilizada en la fabricación de artefactos explosivos e incendiarios, de preferencia (azúcar flor)

10.13.2. FABRICACION DE EXPLOSIVOS CASEROS.

La fabricación de explosivos caseros tiene diferentes fases en las cuales se debe despertar la secuencia que se indica:

- SECADO.

  Todos los elementos deben encontrarse perfectamente secos, sin sobrepasar el 4% de humedad.

  La humedad se comprueba en forma práctica al tomar el elemento en la mano y aplicando una ligera presión, si al abrir la mano no vuelve a la posición primitiva, es decir a la que tenia antes de ser ejercida la presión, o dicho de otra forma, si se mantiene la deformación producida por la presión, podemos considerar que la humedad es del 4% o más.

En este caso se puede secar el elemento de las siguientes formas:}
- Al sol
- Horno eléctrico
- Al fuego, evitando sea en forma directa (baño María arena)

Hay que tener en cuenta que la temperatura del elemento no sobrepase los 60 grados centígrados, si el elemento esta molido, es suficiente 40 grados centígrados para secarlo.

- MOLIENDA.

Debe hacerse sobre una cubierta de aluminio vidrio o mármol, sirviendo de uslero una botella de arena.

Algunos productos pueden ser molinillos de café o rallado. Para la molienda se debe usar guantes de goma, así se evita que humedezca la mezcla que se muele, cuando se muele clorato de potasio deben hacerse en cantidades no superiores a 25 grados.

- TAMIZADO O ARNEADO

Los elementos deber ser tamizados por separados. Asegurándose que no tengan impurezas y que todos los granos sean del mismo tamaño.

Para facilitar el tamizado podemos ejercer presión manual sobre el producto de forma que este pase más rápidamente la trama con el cuidado de usar guantes.

- PESAJE.-

Todas las mezclas explosivas tienen sus porcentajes con relación al peso por lo tanto debemos contar con una balanza de mucha precisión, para poder hacer un compuesto con la cantidad de ingredientes exacto sin excedernos a restar porcentaje a la composición explosivo o incendiario.

Cálculo de porcentaje: ver la cantidad que se va a fabricar y realizamos la regla de tres.

Grs. Fabricar 100%
Grs. Por pesar .... % que nos da la fórmula.

Ejercicio para fabricar un ANFO AL.

Cantidad de explosivo por fabricar: 1.600 grs.

FORMULA:
ALUMNIO 13% =
208 GRS.

PETROLEO	5%	=	80 GRS.
NITRATO DE AMONIO	82%	=	1.312

GRS.

- MEZCLADO .

  Una vez hechas las operaciones anteriores procedemos a mezclar los elementos integrantes del explosivo en cuestión.

  En primer lugar se deben mezclar dos elementos y se agregan los otros uno a uno. Si la mezcla contiene aluminio, este será el último componente que se integrará.

  El resultado de esta fase de fabricación debe dar una mezcla de color uniforme y sin grumos. Para esto se resuelve los componentes con una espátula de madera o cuchara de vidrio.

- ENVASADO.-

  Por último debemos envasar en forma inmediata el explosivo en bolsas plásticas y bien cerradas y en cantidades que no excedan los 500 grs. Preservándolo así de la humedad posteriormente se procedería a rellenar de artefactos, en último momento.

10.13.3. MEZCLAS INCENDIARIAS

- GELATINAS.-

  60% gasolina o petróleo

  40% jabón no detergente o parafina sólida (esperma de vela).

  Aplicamos la regla de tres.

Aluminio	1.600 Grs.	100%		
	X Grs.	13%	=	208 Grs.
Petróleo	1.600 Grs.	100%		
	X Grs.	5%	=	80 Grs.
Nitrato de	1.600 Grs.	100%		
	X Grs.	82%	=	1.312 Grs.

- CALCULO POR PARTE DE PESO: Primero se suman todas las partes y esta cantidad divide los gramos que vamos a fabricar.

  Queremos fabricar 240 grs. de jarabe explosivo, ya sabemos que 240 lo dividimos por el total de las partes en este caso 6.

  1 parte peso azúcar

  1 parte peso agua

  4 parte peso clorato de potasio

6 partes total.
Dividimos $\frac{140}{6}$ = 40 valor de cada parte

Es decir

Azúcar : 40 Grs.
Agua : 40 Grs.
Clorato de potasio: 160 Grs.
240 Grs. jarabe explosivo

Indicaciones.

Calentar hasta ebullición prudente. El combustible, luego agregar el jabón o vela hasta que se disuelva por completo, envasar antes que se endure en una botella o ampolleta.
Se enciende por medio de una mecha de circunstancia.

- **JARABE**.-
  1 parte peso azucar
  1 parte peso agua
  4 partes peso clorato de potasio

  Indicaciones.-
  Disolver el azúcar en el agua hasta que hierva, agregar clorato de potasio, dejar reposar por 24 horas.
  Se enciende con explosivo iniciador

- **CERA INCENDIARIA**.-
  5 partes peso cera
  6 parte peso aserrín

  Indicaciones.-
  Fundir la cera y agregar el aserrín
  Se enciende con mecha de circunstancia o explosivo iniciador

- **AZUFRE**.-

7 partes en peso de nitrato de potasio
1 parte en peso de azufre
2 partes en peso de harina o aserrín

Indicaciones.-

Haga la mezcla uno por uno en el orden que esta indicado. Se inicia con iniciador explosivo.

LADRILLO INCENDIARIO.-
1 parte de polvo de aluminio
1 parte de yeso
1 parte de peso de agua y aceite de lino.

Indicaciones.-

Mezclar Íntimamente el aluminio con el yeso, añadir el agua y dejar secar durante 15 días a temperatura normal, o 24 horas a 20 grados c. Luego introduzca la mezcla, una vez seca en aceite de lino durante 20 minutos.
Medios de encendido, explosivos iniciador.

Formula No.1
3 partes de nitrato de potasio
1 parte de caucho en polvo
1 parte de azufre
mezcla muy giroscópica envasar en la lata y prensar
Medio de encendido: explosivo iniciador.

- POLVORA NEGRA.-

La pólvora negra puede usarse salitre sódico o salitre potásico y existen variables en las proporciones de sus componentes.

Pólvora negra No.1
Salitre sódico : 75% en peso
Carbón vegetal: 15% en peso
Azufre : 10% en peso

Pólvora negra No2
Salitre potasico : 62% en peso
Carbón vegetal : 18% en peso
Azufre : 20 % en peso

Pólvora negra No3.
Clorato de potasio : 70% en peso
Azufre : 10% en peso
Carbón : 20% en peso

Esta pólvora puede ser reforzada con 10% de aluminio en polvo, lo que aumenta notablemente su velocidad de detonación.

10.13.4. EXPLOSIVOS ROMPEDORES.-

Los explosivos rompedores que se indican a continuación son el resultado de simples mezclas mecánicas de sus elementos, conforme a los porcentajes que se detallan a continuación.

R.-1

Aluminio : 5%
Aserrín : 10%
Nitrato de amonio : 85%

Velocidad de detonación : 369 m/seg.

R.-2

Aluminio : 9%
Perclorato de potasio : 20%
Asfalto o caucho : 11%
Nitrato de amonio : 60%

Velocidad de detonación : 3.260 M/seg.

R.-3

Aluminio : 10%
Asfalto o caucho : 10%
Nitrato de amonio : 80%

Velocidad de detonación: 3.660 M/seg.

10.14. EXPLOSIVOS CASEROS

10.14.1. PROPOSITO

- Para usar al máximo los recursos locales
- Para encontrar y reconocer cualquier uso de los explosivos caseros por el enemigo.
- Para adiestrar paramilitares y fuerzas indígenas, en el reconocimiento, manufactura y el uso de los explosivos caseros.
- Para emplear químicos en sabotajes, demoliciones para asegurar un área.

10.14.2. EXPLOSIVOS.

Hechos de dos componentes	Combustibles
	Oxidantes.

Son sensitivos al choque y la fricción

Combustibles.-
Un combustible, líquido o sólido, una vez iniciado por un buen estímulo puede combustionar hasta detonar, Ejemplo:
Migajas, carbón, limalla, parafina (cera o aceite), diesel, naftalina (bolitas), glicerina (anticongelante), azufre, azúcar, polvo de magnesio, polvo de aluminio.

- MEZCLA DE NITRATO Y AMONIO.-

Se presenta en forma de cristales hidroscópicos, es un buen oxidante por so solo es difícil de detonar, requiere un 5 a un 10% de C-4 (adicionar una pequeña cantidad de combustible, se convierten en un poderoso explosivo cortante.

Manténgalo lejos de cobre y no lo atraque. Manténgalo libre, ideal para hacer cráteres y para claymores improvisada.
Mézclese rápidamente en ambientes húmedos.

• MEZCLA 1	MEDIDA	
Nitrato de Amonio	85.5	fertilizante 30%
Polvo de aluminio	8	pinturas químicos
Dicromato de potasio	4	fotografía
Polvo de carbón	2.5	BBQ

Tiene un color gris obscuro sin olor
Sensible al detonador.

NOTA: No permita que todo el polvo se riegue sobre la mecha lenta.

PREPARACIÓN.-
01.- Preparare una base de papel periódico
02.- Muela el nitrato de amonio para disolver las bolas
03.- Mezcle totalmente
04.- Póngalo en un recipiente.

INICIADOR.-
10% de C-4 o 3 vueltas de cordón detonante.

• MEZCLA 2	MEDIDA
Nitrato de amonio	70
(274 gm.)	
Naftalina	7
bolitas (21 gm)	
Dicromato de potasio	

PREPARACIÓN.-

01.- Prepara sobre una base de papel periódico
02.- Muela el nitrato de amonio para disolver las bolas
03.- Añada los químicos y mezcle
04.- Guárdelo en un recipiente sin aire preferiblemente
05.- Iniciador 10% de C-4 con 3 vueltas de cordón detonante.

NOTA: Le afecta la humedad, la naftalina tiene un olor fuerte úselo dentro de las 24 horas próximas.

• MEZCLA 3	MEDIDA
Nitrato de amonio	19
235 gm.	
Polvo de aluminio	1
15 gm.	

PREPARACIÓN

01,- Prepare sobre una base de papel periódico
02.- Muela el nitrato de amonio
03,. Añada el polvo y mezcle
04.- Empáquelo en un recipiente.

INICIADOR.-
10% de C-4

NOTA: No use un iniciador eléctrico, no deje que el polvo llegue a la mecha lenta, tenga cuidado del polvo en la atmósfera, se presenta en color plateado., sin olor.

• MEZCLA 4 (ANFO)	MEDIDA
Nitrato de amonio	15%
Combustible (diesel)	1%

PREPARACIÓN.

01.- Prepare sobre una base de papel periódico
02.- Muela el nitrato de amonio
03.- Coloque el nitrato de amonio en un recipiente
04.- Ponga el diesel y mezcle

INCIADOR.-
10% de C-4
No lo atraque fuertemente (duro de iniciar)

NOTA: Si no hay diesel use la mitad de petróleo, la mezcla puede variar, tiene color gris, carga propulsora de fuerza regular.

- MEZCLA DE CLORATO DE POTASIO.-

01.- Fácil de hacer polvo
02.- No puede usar detonante por si solo
03.- Si se combina puede incendiarse y detonar inmediatamente
04.- Para emplear químicos en sabotajes, demoliciones para asegurar un área.

EXPLOSIVOS.-
Hechos de dos componentes Combustibles
Oxidantes.

Son sensitivos al choque y a la fricción.

Combustibles.-
Un combustible, líquido o sólido, una vez por un buen estímulo puede combustionar hasta detonar, Ejemplo:
Migajas, carbón, limalla, parafina (cera o aceite), diesel, naftalina (bolitas), glicerina (anticongelante), azufre, azúcar, polvo de magnesio, polvo de aluminio.

MEZCLA DE NITRATO Y AMONIO.-
Se presenta en forma de cristales hidroscópicos, es un buen oxidante por sí solo es difícil de detonar, requiere en 5 a 10% de C – 4 (adicionar una pequeña cantidad de combustible, se convierten en un poderoso explosivo cortante).

Manténgalo lejos de cobre y no lo atraque, manténgalo libre, ideal para hacer cráteres y para claymores improvisada.
Mézclese rápidamente en ambientes húmedos.

MEZCLA 1	**MEDIDA**
Nitrato de amonio	85.5 fertilizante
30%	

Polvo de aluminio 8 pinturas, químicos.
Dicromato de potasio 4 Fotografía.
Polvo de carbón 2.5 BBQ.
Tiene un olor gris obscuro sin olor sensible al detonador.

NOTA: No permita que todo el polvo se riegue sobre la mecha lenta.

PREPARACION.-
01.- Prepare en una base de papel periódico.
02.- Muela el nitrato de amonio para disolver las bolas.
03.- Mezcle totalmente.
04.- Póngalo en un recipiente.

INICIADOR.-
10% de C – 4 o 3 vueltas de cordón detonante.

MEZCLA 2	**MEDIDA.**	
Nitrato de amonio	70	(274gm.)
Naftalina	7	bolitas (21gm.)
Dicromato de potasio.		

PREPARACION.-
01.- Prepare sobre una base de papel periódico.
02.- Muela el nitrato de amonio para disolver pera disolver las bolitas.
03.- Añada químicos y mezcle.
04.- Guárdelo en un recipiente sin aire preferiblemente.
05.- iniciador 10% de C- 4 con 3 vueltas de cordón detonante.

NOTA: Le afecta la humedad, la naftalina tiene un olor fuerte, úselo dentro de las 24 horas próximas.

MEZCLA 3	**MEDIDA**	
Nitrato de amonio	19	235 gm.
Polvo de aluminio	1	15 gm.

PREPARACION.-
01.- Prepare sobre una base de papel periódico.
02.- Muela el nitrato de amonio.

03.- Añada el polvo y mezcle.
04. Empáquelo en un recipiente.

INDICADOR.-
10% de C- 4.

NOTA: No use un iniciador electrónico, no deje que el polvo llegue a la mecha lenta, tenga cuidado del polvo en la atmósfera, se presenta en color plateado, sin olor.

MEZCLA 4 (ANFO)	**MEDIDA**
Nitrato de amonio	15 %
Combustible (diesel)	1 %

PREPARACION.-
01.- Prepare sobre una base de papel periódico.
02.- Muela el nitrato de amonio.
03.- Coloque el nitrato de amonio en un recipiente.
04.- Ponga el diesel y mezcle.

INDICADOR.-
10% de C- 4.
No lo atraque fuertemente (duro de iniciar).

NOTA: Si no hay diesel use la mitad de petróleo, la mezcla puede variar, tiene color gris, carga propulsora de fuerza regular.

- **MEZCLA DE CLORATO DE POTACIO.-**

01.- Fácil de hacer polvo.
02.- No puede ser detonada por sí solo.
03.- Si se combina puede incendiarse y detonar inmediatamente.
04.- Extremadamente sensitivo ala fricción y a los golpes.
05.- Peligroso mezclar y combinar.
06.- No mezcle con fósforo rojo, aluminio o magnesio, casi tan poderoso como la pólvora mezclada con parafina líquida o en cera.
07.- Puede cortar acero.
08.- Si se mezcla con limalla es mucho más sensitivo.

MEZCLA 5	**MEDIDA.**
Clorato de potasio	9 %
Parafina en cera	1 %

Limalla o carbón 2,5 %

PREPARACION.-
01.- Caliente la parafina casi hasta diluirla.
02.- Póngalo en un recipiente que no sea metálico.
03.- Añada el clorato de potasio y remueva.
04.- Esparza las limallas y mézclela.
05.- Amóldelo al recipiente usando un palo.

INDICADOR.-
10% de explosivo, color café o gris obscuro, úselo hasta después de 3 días, manéjelo con cuidado.

- **MEZCLA 6** **MEDIDA.**

Clorato de potasio 9 % (270 gm).
Grasa, vaselina o gel mineral 1 % (30 gm).
Mantequilla o margarina

PREPARACION.-
01.- Caliente la vaselina hasta que hierva
02.- Viértalo en un recipiente plástico
03.- Añada el clorato de potasio y mézclelo
04.- Póngalo en un recipiente sin aire.

INICIADOR.-
10% de C – 4

NOTA: No le afecta la humedad, puede guardarse por largo tiempo, mejora la calidad añadiendo polvo de aluminio.

- **MEZCLA 7** **MEDIDA**

Clorato de potasio
Vela o cera de parafina.

PREPARACION.-
01.- Caliente la cera casi hasta hervirla
02.- Pásela a un recipiente de plástico
03.- Añada el clorato de potasio y mézclelo
04.- Empáñelo en un recipiente
05.- Deje que se seque en 24 horas.

INICIADOR.-
10 % de C – 4

NOTA: No le afecta la humedad, color blanco hueso, para guardarlo se lo hace en un recipiente sellado.

• **MEZCLA 8**	**MEDIDA**
Clorato de sodio	7 % (210 gm).
Azúcar	3% (90 gm).

PREPARACION.-
01.- Prepare la mezcla en una base de papel periódico.
02.- Pese los componentes y mézclelos
03.- Empáquelo en un recipiente.

INICIADOR.-
Sensible a los golpes y fricción.
Cordón detonante anudado.

NOTA:
Puede ser tóxico use una máscara y guantes, puede sustituir el clorato de potasio, forma un poderoso explosivo de empuje, en agua es inerte.

• **MEZCLA 9**	**MEDIDA**
Bicarbonato de sodio	9 %
Polvo de aluminio	1 %

PREPARACION.-
01.- Prepare sobre una base de papel periódico.
02.- Mezcle completamente
03.- Empáquelo en un recipiente apropiado.

INICIADOR.-
10% de C – 4

NOTA:
Asegúrese que la mezcla no cubra toda la mecha lenta.

10.15. EXPLOSIVOS CASEROS INCENDIARIOS

- **GELATINA DE PETROLEO.-**

Migajas de jabón	4 %
Petróleo, parafina, diesel	6 %

PREPARACION.-
01.- Calentar el diesel antes de que hierva
02.- Ponga el jabón y revuélvalo hasta que la mezcla esté compacta.

INICIADOR.-
Clorato de azúcar a un fósforo.

- **BOMBA INCENDIARIA**

Líquido lava vajillas	1 %
Petróleo	1 %

PREPARACION.-
01.- Hierva el lava vajillas
02.- Llene la mitad de la botella con petróleo
03.- Llene el recipiente con líquido caliente
04.- Tape el recipiente y mezcle completamente.

INICIADOR.-
Cualquier llama, se enciende máximo dentro de una hora de preparado.

- **TRIPLE ENCENDIDO.-**

Permanganato de potasio	9 %
Azúcar	1 %

PREPARACION.-
01.- Mezcle completamente y póngale en un recipiente.

INICIADOR.-
Seco.- Uno o dos medidas de mecha lenta.
Húmedo.- Anticongelante (20, 30 seg. De retardo)
Glicerina.

NOTA:
Cuando se humedece un poco se inicia mejor, no muela o golpee el permanganato de potasio porque explota.

- **MEZCLA 5** **MEDIDAS.**

Permanganato de potasio 2 %
Polvo de aluminio 1 %

PREPARACION.-
01.- Prepárelo sobre una base de papel periódico.
02.- Mézclelo u póngalo en un recipiente.
03.- Sin aire.

INICIADOR.-
Clorato de azúcar, mecha lenta.

NOTA:
Se incendia mejor con un flahs estático, excelentes para maletas, cargueros y aviones, deja una ceniza verde cuando se ha quemado.

- **MEZCLA 6 (BOMBA TERMITA DE FLORERO)** **MEDIDAS.**

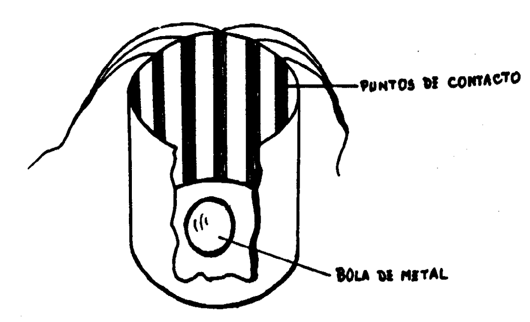
Polvo de magnesio 4 % total de la mezcla.
Oxido férrico (óxido) 3 % por lo menos 2 Libras.
Polvo de aluminio 2 %

PREPARACION.-
01.- Prepare sobre una base de papel periódico.
02.- Mezcle completamente
03.- Ponga un pedazo de cartón en el fondo de un florero
04.- Llene el florero hasta la mitad con la mezcla
05.- Coloque una cápsula con clorato de azúcar en el florero
06.- Llene lo que resta del florero y séllelo
07.- Llene el florero con la mano y no lo sacuda para que el óxido férrico no caiga al fondo.

INICIADOR.-
Clorato de azúcar y mecha lenta.

NOTA:
El magnesio causará burbujas en la base, podrá quemar hasta 3 mm. De acero, buena para atacar a los tanques de combustible de aviones, debe guardarse selladamente, puede durar 2 meses.

M.- TRAMP S TODO SENTIDO.-



N.- TRAMPAS CON GRANADAS DE MANO.-

GRANADA DE MANO CON MECHA LENTA PASADOR DE SEGURIDAD REMOVIDO PIOLA DE NYLON MECHA LENTA	GRANADA DE MANO CON CAPSULA ELECTRICA PASADOR DE SEGURIDAD REMOVIDO CAPSULA ELECTRICA CINTA ADESHIBA
GRANADA DE MANO CON EL PASADOR DE SEGURIDAD REMOVIDO PASADOR DE SEGURIDAD	GRANADA ALAMBRE DE TROPIESO EMBACE DE GRANADA ASEGURADO
CEBO ORDINARIO CON INICIADOR QUIMICO USE MEZCLA CLORATO DE POTASIO CON AZUCAR. CAPSULA MEDICINAL CON ACIDO SULFURICO	INICIADOR "EXPLOSION MAGICA" PARA CAPSULAS ORDINARIAS: NONEL -USE POLVORA NEGRA -FILAMENTO DE FLASH O CUALQUIER OTRO APROPIADO -USE BATERIA DE 9 V., ALAMBRE CON VARIOS FILA-FILAMENTOS DELGADOS -SORBETE, CINTA AISLANTE

Azúcar	1 %
10.17.3. Nitrato de potasio	7,5 %
Carbón	1,5 %
Azufre	1

PREPARACION

01.- Prepare la mezcla y añada agua.
02.- Sumerja un pedazo de hilo blanco en la mezcla
03.- Remueva y deje que se seque
04.- Remueva el exceso de mezcla de el hilo.
05.- Pruebe el seguro.

10.18. INICIADORES CASEROS.

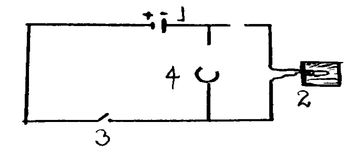
- Traspase un gancho con dos contactos.
- Coloque lana de acero una alrededor de los contactos
- La lana de acero se enciende cuando se conectan a la corriente.

10.19. INICIADOR DE FOCO.

- Rompa la botella del foco pero no los hilamentos
- Cuando pasa la corriente los hilamentos se encienden e inicia al clorato de azúcar.

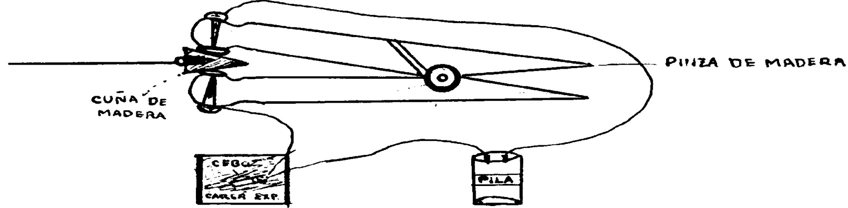
TRAMPAS EXPLOSIVAS

A.- ESQUEMA GENERAL DE UNA TRAMPA EXPLOSIVA.-

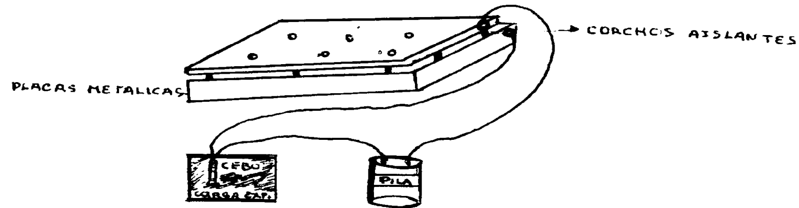


1.- PILA (NORMALMENTE DE 9 VOLTIOS)
2.- CEBO ELECTRICO INTRODUCIDO EN LA CARGA
3.- SEGURO DE DISTANCIA (DE TIEMPO, MECANICO, QUIMICO)
4.- BOMBILLA DE SEGURO

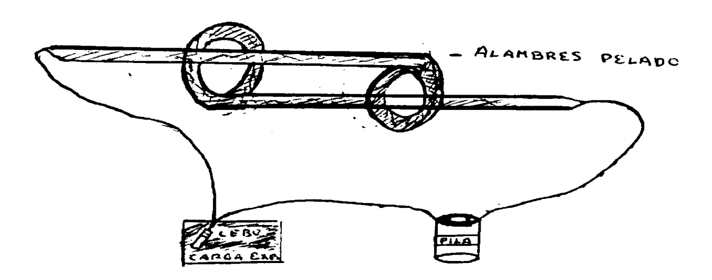
B.- TRAMPA ACCIONADA POR EXTRACCION DE CUÑA.-



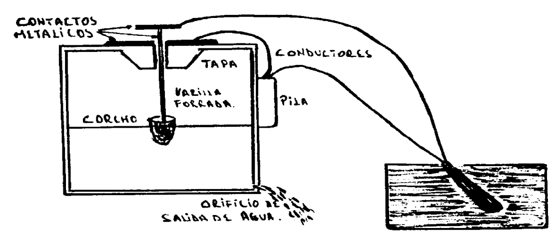
C.- TRAMPA ACCIONADA POR PRESION.-



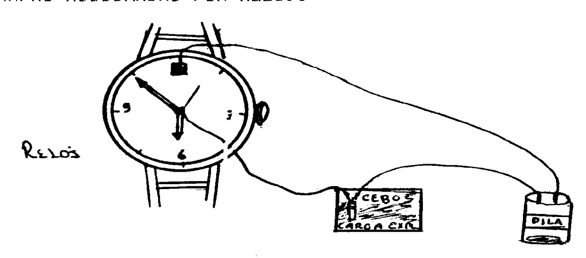
D.- TRAMPAS ACCIONADAS POR TRACCION.-



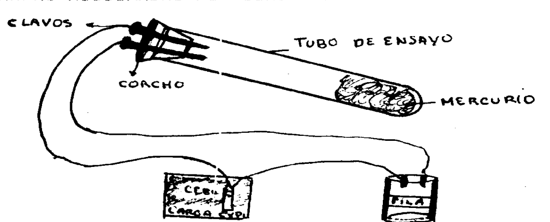
E.- TRAMPAS ACCIONADAS POR MECANISMO AGUA-CORCHO: AGUA LLUVIA.-



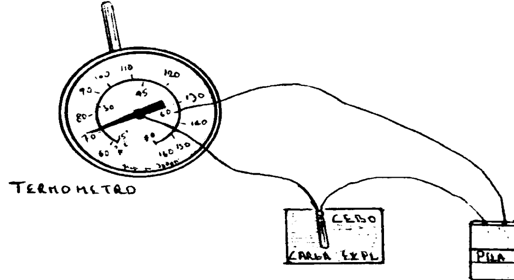
F.- TRAMPAS ACCIONADAS POR RELOJ.-



G.- TRAMPAS ACCIONADAS POR GIRO O INVERSION.-

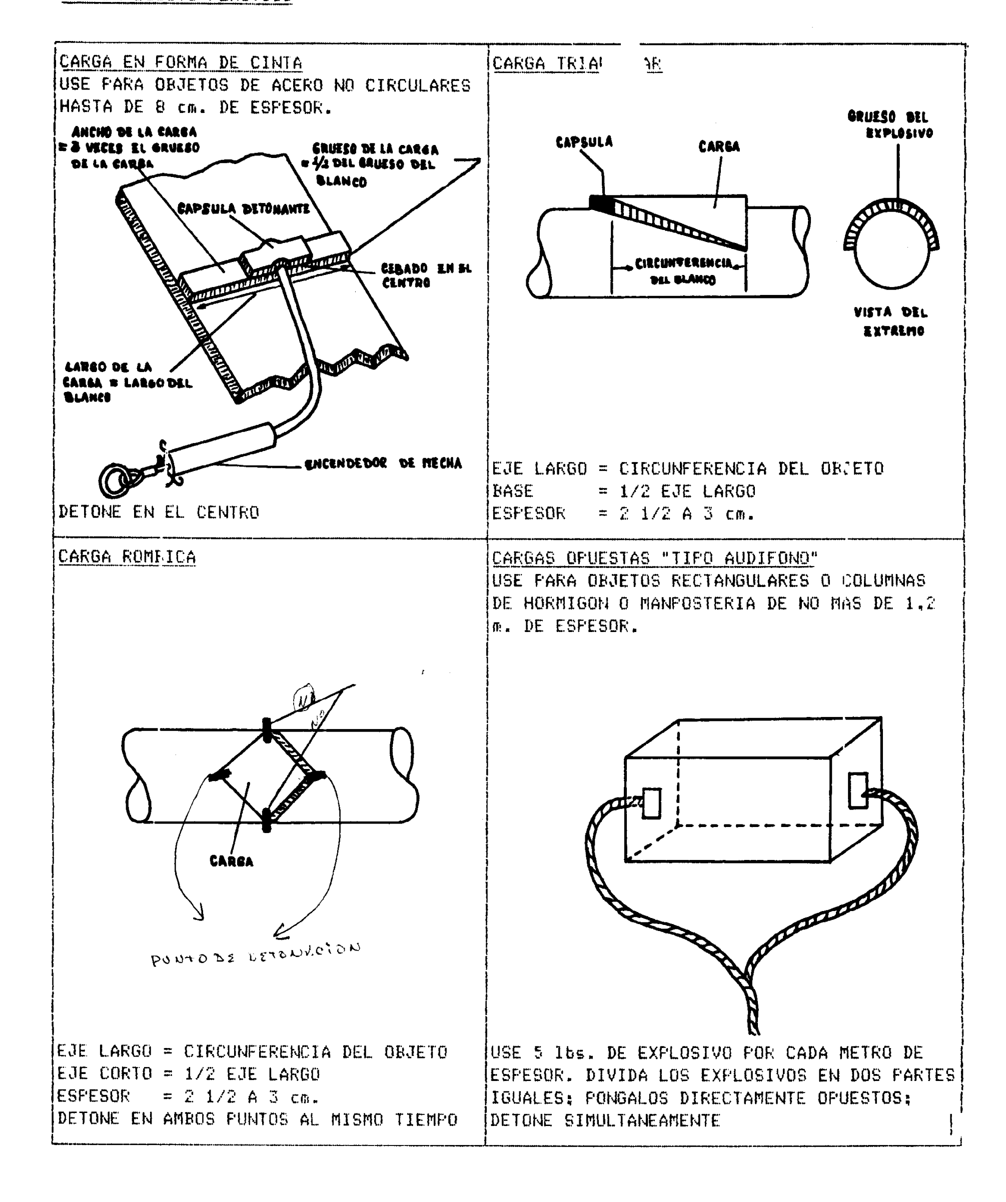


H.- TRAMPAS ACCIONADAS POR CALOR O FRIO.-



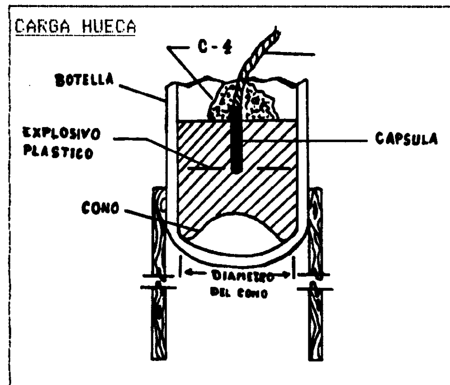
CARGAS ESPECIALES

USE EXPLOSIVO PLASTICO



CARGAS IMPROVISADAS

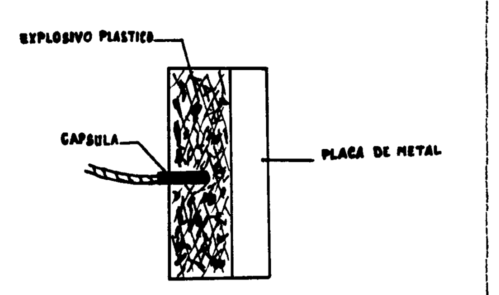
CARGA HUECA



A1 = ALTURA DE LA CARGA = 2 x A2
A2 = ALTURA DEL CONO
d = ANGULO DEL CONO = 45 A 60 GRADOS
D = DISTANCIA DEL SOPORTE DEL PIE = 1/2 EL DIAMETRO DEL CONO.
DETONE EN EL CENTRO DE LA PARTE SUPERIO

CARGA DE PLATO

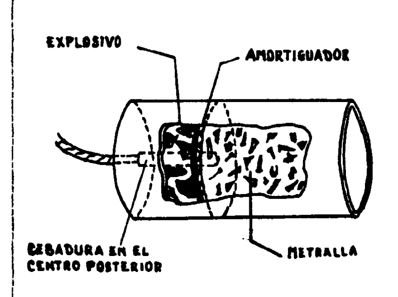
USE EXPLOSIVO PLASTICO IGUAL AL PESO DEL PLATO (2 A 6 LIBRAS)



PIEZA DE METAL PUEDE SER: REDONDOS O CUADRADO PLANO O CONCAVO
DETONE EN EL CENTRO
ALCANCE EFECTIVO 35 mts.

CARGA LANZA METRALLA

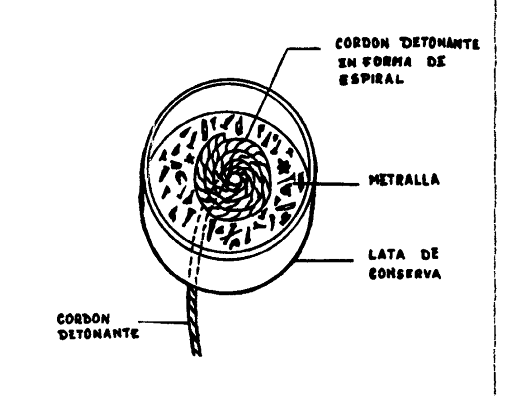
PESO DE EXPLOSIVO APROXIMADO 1/4 lbs.
PESO DE LOS PROYECTILES



USE CUALQUIER TIPO DE RECIPIENTE, LATON DE 1 GALON, CAJAS DE MUNICION, ETC.
USE CUALQUIER TIPO DE AMORTIGUADOR, TIERRA, HIERVAS, HOJAS, CARTON, TELA.
USE EXPLOSIVO PLASTICO
DETONE EN EL CENTRO DE LA CARGA

MINA ANTIPERSONAL IMPROVISADA PEQUEÑA

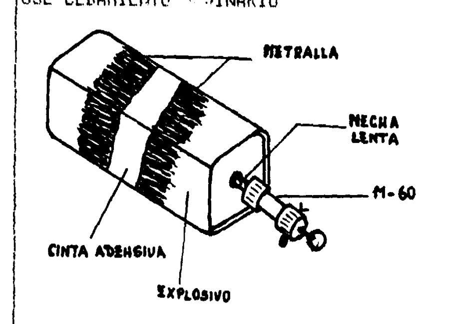
USE UNA LATA DE ATUN O CONSERVA
USE CORDON DETONANTE HECHO NUDO ESPIRAL



USE CERCA DEL ENEMIGO (NO MAS DE 5 METROS)

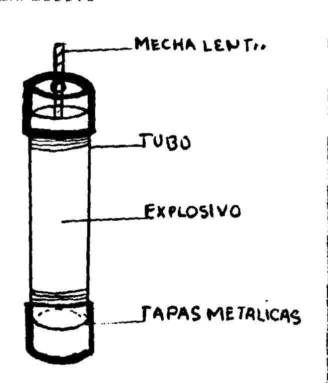
CARGAS IMPROVISADAS

GRANADAS DE MANO IMPROVIZADAS
USE CUALQUIER TI'O DE EXPLOSIVO
USE CEBAMIENTO ..INARIO



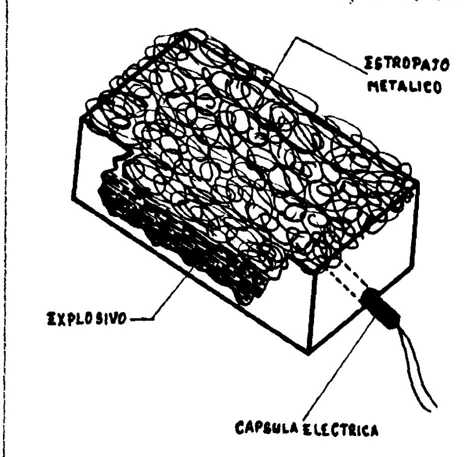
MECHA LENTA DE 6 A 8 SEGUNDOS
USE M-60, SI NO TIENE USE FOSFOROS
(TECNICA DE PRENDIDO RAPIDO)
USE TELA, CINTA ADHESIVA, CORDON, ETC.
PARA ASEGURAR LA METRALLA
USE UN MADERO A MODO DE AGARRADERA

GRANADA DE MANO CON TUBO METALICO
USE CUALQUIER EXPLOSIVO



PUEDE HACER CORTES EN EL TUBO
USE OTROS METALES PARA REFORZAR EL TUBO

CARGA INCEDIARIA (JABONERA)
USE EXPLOSIVO PLASTICO
USE GASOLINA CON ACEITE QUEMADO, CERA, ETC.



RECIPIENTE DE LATA O PLASTICO
JABONERA DE PLASTICO
USE ESTROPAJO DE METAL, CLAVOS PEQUEÑOS

B.- SILUETA EXPLOSIVA.-

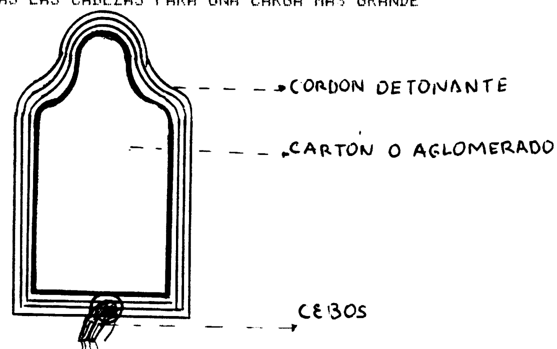
CARGA EN FORMA DE SILUETA
USE CORDON DETONANTE ALREDEDOR DE LA SILUETA
LARGO 100 cm. ANCHO 60 cm. APROXIMADAMENTE

ELABORACION Y CEBAMIENTO.-

- SILUETA DE CARTON O AGLOMERADO
- DESDE EL CENTRO DE LA BASE DE LA SILUETA. DE LAS VUELTAS NECESARIAS
- FIJE EL CORDON DETONANTE CON CINTA ADHESIVA
- DEJE 40 cm. DE CORDON PARA EL CEBAMIENTO
- USE 2 CAPSULAS PARA EL CEBAMIENTO
- USE GRASA PARA AYUDAR A ADHERIR LA SILUETA EN LA PARED, TAMBIEN UTILICE UN MADERO
- SELLE LOS EXTREMOS DEL CORDON DETONANTE

SE RECOMIENDA EL USO DE ESTA SILUETA EN LOS SIGUIENTES OBJETIVOS:

- PUERTAS SENCILLAS DE MADERA 3 VUELTAS
- PUERTAS REFORZADAS DE MADERA 4 VUELTAS
- PAREDES DE BLOQUES NO ENLUCIDOS 6 VUELTAS
- USE DOS SILUETAS CORTADAS LAS CABEZAS PARA UNA CARGA MAS GRANDE



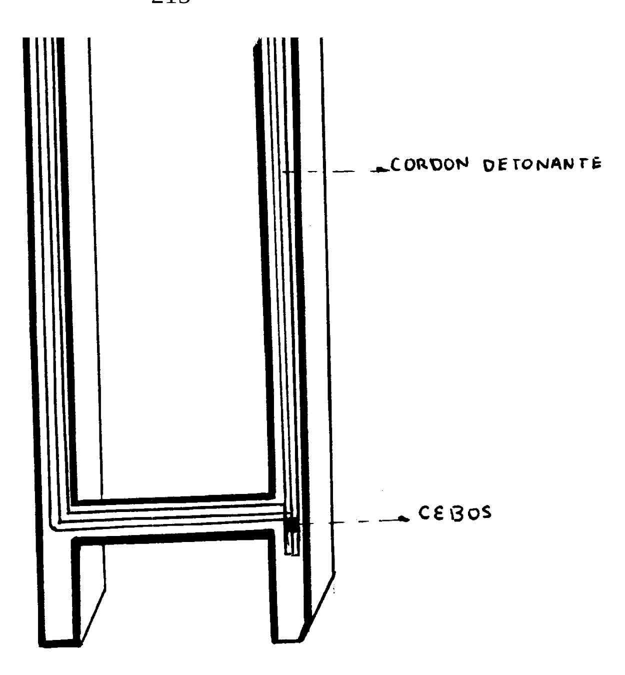
C.- MARCO EXPLOSIVO.-

- ES UN MARCO DE MADERA CON CANALES QUE PERMITEN LA COLOCACION DEL CORDON DETONANTE
- EL TAMANO VARIA DE ACUERDO AL OBJETIVO A SER DESTRUIDO
- LAS PIEZAS DEL MARCO SON SEPARADAS PARA SU FACIL TRANSPORTE Y ARMADO

ELABORACION Y CEBAMIENTO.-

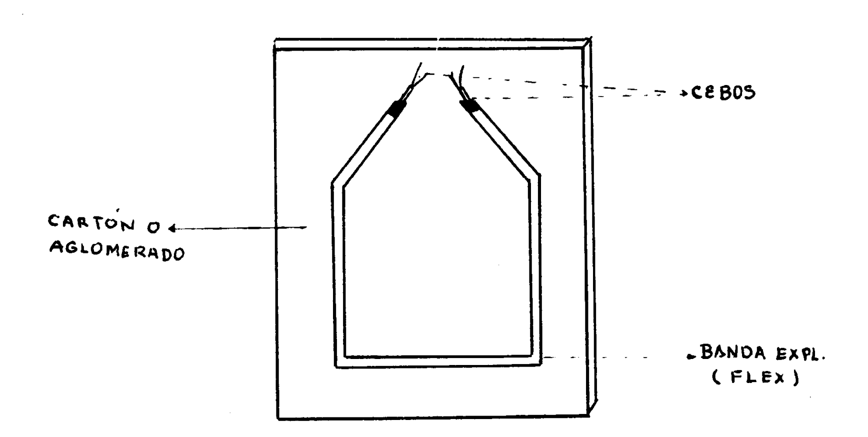
- COLOQUE EL CORDON DETONANTE EN LOS CANALES DEL MARCO DE ADENTRO HACIA AFUERA. DEJE 40 cm. DE CORDON DETONANTE LIBRE PARA SU CEBAMIENTO.
- USE 2 CAPSULAS ELECTRICAS PARA SU DETONACION

USE PARA PUERTAS DE MADERA REFORZADA
SI USA COMO CARGA DE EMPUJE DEJE 150 cm. DE LONGITUD EN UN EXTREMO PARA INICIAR EL EXPLOSIVO PLASTICO QUE ESTAN COLOCADA EN LA CERRADURA DE LA PUERTA, DEBERA SER CON UN NUDO DE 5 VUELTAS.
USE GRASA Y MADERAS PARA AYUDAR A ADOSAR EL MARCO AL OBJETIVO.



D.- HERRADURA EXPLOSIVA.-

- UES BANDA EXPLOSIVA (FLEX)
- CANTIDAD DE EXPLOSIVO: 1,5 LIBRAS
- LADOS VERTICALES : 79 cm.
- LADOS HORIZONTALES: 64 cm.
- CODOS : 30 cm.
- USE 2 CAPSULAS PARA CEBAR
- APROPIADO PARA PAREDES DE LADRILLO C BLOQUES ENLUCIDOS (PUEDEN SER TENDIDOS)



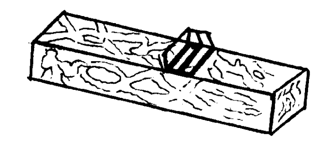
CRAGAS DE CORTE DEL GRUPO DE OPERACIONES ESPECIALES "CONTR -TERRORISMO"

1.- CORTE DE MADERAS RECTANGULARES.-

T.N.T.
C = 15 x A x B

PLASTICO (C-4)
C = 1,2 x A x B

C = PESO DE LA CARGA EN GRAMOS
A = ESPESOR EN CENTIMETROS
B = ANCHURA EN CENTIMETROS

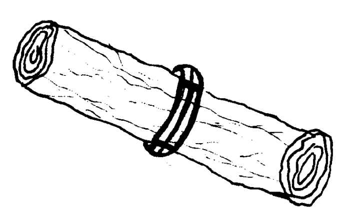


2.- CORTE DE MADERAS REDONDAS.-

T.N.T.
C = 1,5 x D2

PLASTICO (C-4)
C = 12 x D2

C = PESO DE LA CARGA EN GRAMOS
D = DIAMETRO EN CENTIMETROS



3.- CORTE DE PIEZAS METALICAS.-

T.N.T.
C = 2,5 x A x B

PLASTICO (C-4)
C = 1,5 x A x B

C = PESO DE LA CARGA EN GRAMOS
A = ESPESOR EN CENTIMETROS
B = ANCHURA EN CENTIMETROS



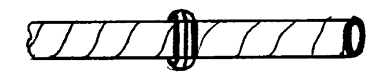
4.- CABLES, CADENAS Y VARILLAS DE ACERO.-

T.N.T.
C = 6 x D2

PLASTICO (C-4)

C = 4,6 x D2

C = PESO DE LA CARGA EN GRAMOS
D = DIAMETRO EN CENTIMETROS
AGREGUELE EL 20 % SI EL CABLE
O CADENA NO ESTAN EN TENSION



5.- TUBOS Y COLUMNAS HUECAS DE HIERRO.-

T.N.T.

C = 75 x D x E

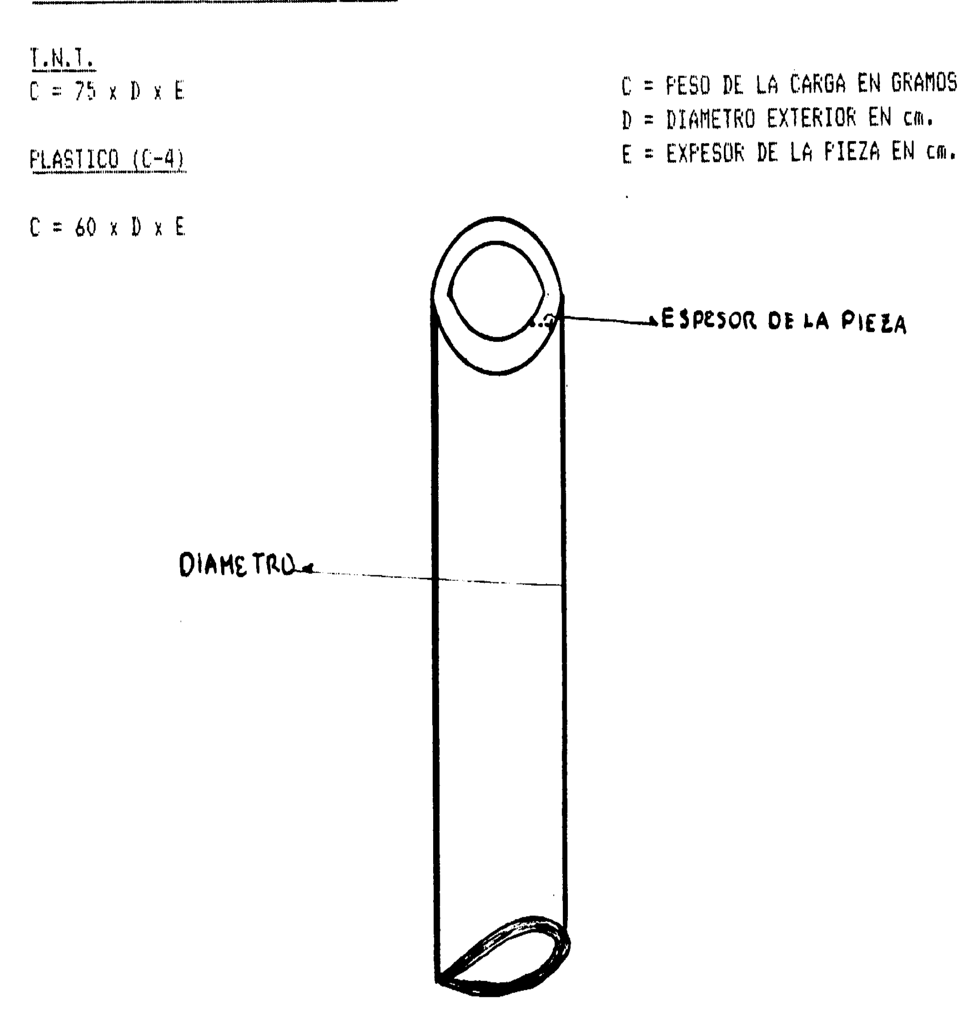
PLASTICO (C-4)

C = 60 x D x E

C = PESO DE LA CARGA EN GRAMOS

D = DIAMETRO EXTERIOR EN cm.

E = EXPESOR DE LA PIEZA EN cm.



CAPITULO XI

TIRO DE COMBATE

10.1. GENERALIDADES

Capacitar al personal de soldados en su entrenamiento y preparación, a fin de que pueda resolver cualquier situación de combate colectivo (Patrulla) en forma idónea bajo cualquier circunstancia del enemigo ya sea en tiempo o terreno.

La base del éxito de un combatiente es la destreza que ha alcanzado en el manejo, empleo y manipulación de su arma.

10.2. OBJETIVO.

Capacitar al combatiente para el empleo correcto de su arma ante la presencia del enemigo alcanzando un grado de efectividad del 80% en el día y 70% en la noche.

10.3. OBJETIVO TERMINAL

Al finalizar la instrucción los comandos estarán en capacidad de realizar fuego efectivo con los diferentes tipos de armas, realizar fuego y movimiento, realizar acciones en el objetivo.

10.3.1. TAREA 1

Realizar tiro de familiarización, cereamiento y precisión con el fusil en dotación desde diferentes posiciones a la distancia de 100 y 200 metros

10.3.2. TAREA 2

Realizar tiro nocturno con el fusil M-16 con los aparatos de visión nocturna a la distancia de 50 metros.

10.3.3. TAREA 3

Realizar tiro instintivo a corta, mediana larga distancia a pie firme y en movimiento en los diferentes frentes.

10.3.4. TAREA 4

Realizar Tiro de Combate (TIRO CAZA) a corta, mediana y larga distancia a pie firme y movimiento en todos los frentes y empleando la técnica de doble impacto.

10.3.5. TAREA 5

Realizar tiro caza nocturno empleando la técnica contra blancos repentinos a diferentes distancias.

10.3.6. TAREA 6

Realizar fuego movimiento por núcleos en diferentes frentes.

10.3.7. TAREA 7

Realizar fuego en movimiento en túnel empleando las técnicas para los diferentes frentes.

10.3.8. TAREA 8

Realizar túneles de fuego, movimiento por núcleos empleando todo el armamento de apoyo.

10.3.9. TAREA 9

Emplear técnicas de acciones en el objetivo y barrida de casas adoptando todas las medidas de seguridad.

10.3.10. TAREA 10

Realizar un ejercicio final empleando todas las armas de apoyo y técnicas aprendidas a diferentes objetivos.

10.4. CONDICIÓN

La instrucción se desarrollará durante el día con una explicación y demostración realizada por los instructores empleando el armamento y equipo disponible para el desarrollo de la misma.

10.5. NORMA

Al término de la instrucción los Comandos estarán en capacidad de reaccionar con efectividad y con el cien por ciento de seguridad.

10.6. NORMAS PARA EL DESARROLLO

- Toda la parte teórica y práctica se desarrollará en el terreno
- La instrucción será práctica y siempre antes de la instrucción se recalcará las medidas de seguridad para la misma.
- Se realizará una demostración y prácticas con tiro seco antes de entrar a fuego real.

10.7. MATERIAL REQUERIDO

- Fusiles HK - ,M-16 - FAL.
- Armas de Apoyo Mortero 81 mm.,

- Mortero 60 mm.
- Ametralladora .50.
- Fusil Antitanque 90 mm.
- Fusil Antitanque 106 mm.,
- RPG. 7.
- Lanza Granada de 40 mm.
- Granadas de Mano.
- Ametralladora HK,
- Ametralladora MAG.
- Fusil PARAFAL, o cualquier otro. Preferible fusiles cortos o de culata plegable.
- CLAT
- Mortero de asalto de 60 mm.
- Ametralladoras UZI.
- Blanco a utilizar "Tipo Silueta"
- Equipo Individual
- Protectores de Oídos
- Munición de diferente Calibre.
- Tiro de Puntería 13.200 cartuchos
- Tiro Instintivo 25.200 cartuchos
- Tiro Caza 32.400 cartuchos
- Tiro Caza doble impacto 9.600 cartuchos
- Fuego por Núcleos 50.400 cartuchos
- Túneles de Fuego 36.000 cartuchos
- Salida de Emboscadas 19.200 cartuchos
- Acciones en el Objetivo 110.000 cartuchos

10.8. MODALIDADES DE TIRO

El tiro de combate se lo realiza de dos formas, a pie firme y en movimiento.

Este tiro puede ser:

- Tiro individual
- Tiro de elementos n cleos y patrullas.
- Tiro de elementos con apoyo de ametralladoras
- Utilización de Fusileros granaderos.

10.9. Secuencia del tiro de las diferentes distancias

10.9.1. Tiro de combate a corta distancia

- Cualquiera que fuera el frente, el combatiente se coloca en dirección a su blanco y avanza disparando hacia su objetivo utilizando el tiro de puntero.
- Sobrepasa al enemigo, descarga su arma, chequeo al enemigo.

10.9.2. Tiro de combate a mediana distancia

Cualquiera que fuera el frente, el combatiente reacciona colocándose en dirección a su blanco y procede así:

- Dispara un cartucho de pie y se tiende de inmediato.
- Avanza en dirección del enemigo por saltos.
- Llega mediante saltos hasta alcanzar una corta distancia, para luego lanzarse al objetivo con tiro de puntero.
- Alcanza la corta distancia y cambia de alimentaron
- Sobrepasa al enemigo
- Descarga su arma
- Chequeo al enemigo

10.9.3. Tiro de combate a larga distancia

Cualquiera que sea el frente, el combatiente reacciona colocándose en dirección a su blanco y procede así:

- Dispara un cartucho de pie y se tiende de inmediato
- Avanza en dirección del enemigo por saltos, alcanza una mediana distancia de donde realiza un disparo de rodillas y nuevamente se tiende
- Avanza en dirección al enemigo por saltos hasta alcanzar una corta distancia
- Continúa hacia el objetivo realizando el tiro de puntero
- A mediana y corta distancia realiza el respectivo cambio de alimentaron
- Sobrepasa al enemigo
- Descarga su arma
- Chequeo al enemigo

10.9.4. Tiro de combate de escuadra mediana y larga distancia

Este trabajo se lo realiza en pequeños grupos dependiendo de la organización, que actúan así:

- Reaccionan dando el frente a su blanco.
- Disparan un cartucho desde la posición de pie.
- Avanzan en dirección del enemigo por núcleos.
- Alcanzan una mediana y luego una corta distancia donde a la voz del comandante los granaderos emplean sus granadas.
- Se lanzan al objetivo empleando el tiro de puntero
- Sobrepasan al enemigo
- descargan el arma

- Chequean al enemigo

10.9.5. Tiro de combate de sección mediana y larga distancia

- Se lo realiza tomando en cuenta la organización de la sección en dos escuadras.
- Reacciona dando el frente al blanco.
- Disparan un cartucho desde la posición de pie.
- Avanzan en dirección del enemigo por escuadras
- Alcanzan una mediana y luego una corta distancia donde el comandante de sección dará la orden para el empleo de las granadas de mano.
- Se lanzan al objetivo empleando el tiro de puntero.
- Sobrepasa al enemigo.
- Descargan el arma
- Chequean al enemigo

Debemos tener presente que únicamente el entrenamiento consciente y repetido será el único factor que permitirá tener un entrenamiento eficiente.

El entrenamiento consiste en lograr alcanzar la destreza en el manejo y manipulación del armamento.

10.10. VALOR

La instrucción tiene una intensidad de cuatro semanas distribuidas en diferentes planes de lección para aprobar la materia los comandos deberán sacar el setenta por ciento de efectividad en el tiro.

10.11. TIRO DE PUNTERÍA

La puntería del comando es una extensión de la puntería básica y enfoca las técnicas necesarias para atacar a blancos a corta y larga distancia

10.12. PRINCIPIOS DE PUNTERÍA

El comando debe ser diestro en los principios de puntería esto incluye asumir una posición, apuntar, respirar controladamente y disparar.

10.12.1. Asumir posición de tiro

- La misión del comando exige que el tiro sea exacto esto necesita de una posición básica fundamental cual es: posición de la mano que no se dispara, la culata apoyada en el hombro, la mano que dispara se debe usar el dedo cordial, codos en una posición adecuada y posición del rostro en la culata

- Apuntar el Fusil, se debe alinear el fusil con el blanco a la ves que se sume la posición de tiro tomando en cuenta relieve del ojo, alineación de las miras, imagen de la mira

- Práctica en controlar la respiración esto es muy importante para el proceso de puntería si el tirador apunta y respira el pecho se mueve, debe por lo tanto alinear la mira mientras respira y completa el proceso sosteniendo el resuello. Un ciclo respiratorio dura de cuatro a cinco segundos la inhalación y exhalación requiere solo de dos segundos por lo tanto entre cada ciclo respiratorio hay una pausa de dos a tres segundos esta puede extenderse hasta 10 segundos sin ningún esfuerzo especial, esto es en el momento en el que el comando debe realizar el tiro evita cualquier tensión sobre el diafragma.

  Si la postura no se relaja lo suficiente para permitir el disparo el tirador empieza nuevamente a respirar y debe repetir el proceso, la pausa respiratoria nunca se debe forzar si se la prolonga mas de la cuenta el cuerpo sufre una deficiencia de oxigeno y emite señales para reanudar la respiración

10.12.2. Acciones Complementarias.

Se debe mantener la cabeza firme contra la culata, el dedo que dispara presionado hasta el final, continuar viendo a través de la abertura de las alzas como músculos relajados y evitar reaccionar a retroceso o al ruido.

10.13 Tiro de Puntería

- Primero realizamos el tiro de familiarización y cereamiento empleando 10 cartuchos de familiarización y 20 en cereamiento
- El tiro de puntería lo ejecutamos en la posición de pie, rodillas, tendido a la distancia de 100 y 200 metros, empleando 20 cartuchos en cada posición.
- El tiro nocturno lo ejecutamos en diferentes posiciones a la distancia de 50 metros
- El tiro con la mano no diestra lo ejecutamos para que el comando pueda conocer su destreza y habilidad con la mano que generalmente nunca se utiliza esto lo hacemos a la distancia de 50 metros.

10.14. Tiro Instintivo

El tiro instintivo capacita al comando para poder reaccionar ante cualquier amenaza cercana:

10.14.1. Posición inicial.-

El comando coloca su fusil en la posición de terciado alto, las piernas van separadas y a la misma altura, la vista hacia el blanco al cual va a disparar

10.14.2. Voces de mando.

La voz preventiva es E**nemigo al Frente** a corta distancia (mediana y larga distancia), y la voz ejecutiva es fuego.

10.14.3. Movimiento.

Una ves recibida la voz ejecutiva el comando lleva la culata del fusil a la boca del estómago las piernas van semiflexionadas y a la misma altura, el cuerpo ligeramente agazapado, la mano que se encuentra adelante regula la dirección y la elevación del tiro, realizado el tiro el comando regresa a su posición inicial.

Este movimiento lo ejecutamos en los diferentes frentes y las voces de mando son las siguientes:

- **Enemigo al frente a corta distancia - fuego**
- **Enemigo a la izquierda a corta distancia – fuego**
- **Enemigo a la derecho a corta distancia – fuego**
- **Enemigo atrás a corta distancia – fuego**

Las distancias en que ejecutamos este movimiento son:

- **Corta distancia** **5 metros**
- **Mediana distancia** **10 metros**
- **Larga distancia** **15 metros**
- De igual manera ejecutamos el tiro en movimiento a la izquierda y la derecha con las mismas voces de mando y adelante y atrás.

- Para el desarrollo de la instrucción realizamos tiro de familiarización, tiro a corta mediana y larga distancia en los diferentes frentes, tiro instintivo en movimiento y tiro nocturno a corta y mediana distancia en todos los frentes.

10.15. Tiro Caza

Este tipo de tiro le capacita al comando para poder reaccionar con efectividad desde una posición básica de patrullaje.

10.15.1. Posición inicial.

Partimos desde la posición con las piernas separadas pierna izquierda adelante pierna derecha atrás las piernas semiflexionadas la culata del fusil en el hombro y el cuerpo agazapado

10.15.2. Voz de mando.- la voz preventiva es:

Enemigo al frente a corta distancia y la voz ejecutiva fuego

10.16. Movimiento.- al recibir la voz ejecutiva el comando sube su fusil hasta la altura de la cara alineando con las muescas del fusil a la base de su blanco, ejecuta el disparo de una manera rápida y precisa y retorna a la posición, el mismo movimiento se realiza para los diferentes frentes.

10.16.1. Voces de mando.

- Enemigo al frente a mediana distancia – fuego

- Enemigo a la izquierda a mediana distancia – fuego
- Enemigo a la derecha a mediana distancia – fuego
- Enemigo atrás a mediana distancia – fuego

10.16.2. Distancias:

- Corta distancia 15 metros
- Mediana distancia 20 metros
- Larga distancia 25 metros

El tiro lo ejecutamos en los diferentes frentes, realizando tiros de familiarización tiros a corta mediana y larga distancia en los diferentes frentes, tiro en movimiento izquierda derecha, tiro en movimiento adelante atrás y el tiro de doble impacto a corta mediana y larga distancia.

El tiro caza de doble impacto lo ejecutamos con la finalidad de realizar dos tiros precisos hacia un mismo blanco de tal manera de causas una baja, este tiro se lo realiza con intervalo de separación de un segundo neutralizando cualquier clase de reacción por parte del enemigo.

El tiro nocturno lo realizamos a corta y mediana distancia hacia blancos repentinos empleando tiro a tiro y la técnica del doble impacto.

10.17. FUEGO Y MOVIMIENTO POR NÚCLEOS

En el fuego y movimiento por núcleos empleamos como medida de seguridad:

- Banderolas de señalización
- Cal para señalizar los carriles por donde van avanzar los comandos
- Un instructor para cada comando
- Pasadas sin balas vivas
- Para la ejecución empleamos patrullas de 15 hombres los mismos que se encuentran divididos de la siguiente manera
- Dos núcleos un comandante de patrulla, dos comandantes de núcleo. Conforme avanza la instrucción la patrulla se conforma de mas hombres los mismos que llevan las armas de apoyo con sus respectivos abastecedores.

10.17.1. Voces de Mando y ejecución.

- Partimos con la voz preventiva de enemigo al frente a larga distancia y la voz ejecutiva contacto.
- A esta voz de mando los comandos realizan un tiro de la posición de pie, un tiro de la posición de rodillas y se tienden realizando fuego nutrido contra el enemigo, el comandante observa que su personal se encuentre el mayor volumen de fuego, el comandante de núcleo ordena el salto realizando un movimiento de 15 a 20 metros y tendiéndose inmediatamente parta realizar

el apoyo de fuego para el salto del segundo núcleo, este movimiento lo ejecutamos las veces que sean necesarias hasta llegar a la línea antes del asalto llegada a esta línea el personal desencadena el mayor volumen de fuego, el comandante ordena el asalto la patrulla avanza en la posición de tiro caza hasta sobrepasar la línea de fuego los hombres se tienden colocan seguro en sus fusiles el comandante ordenará el registro, posteriormente en número de acero para verificar novedades y salir del objetivo por un solo lado toda la patrulla el último hombre en salir realizará fuego en movimiento hacia la línea de blancos

10.17.2. Frentes y voces de mando

- **Enemigo al frente a larga distancia** – contacto a esta voz de mando los comandos realizan el movimiento realizando saltos por núcleos

- **Enemigo a la derecha a larga distancia** – contacto, a esta voz demando los comandos se encuentran en movimiento y giran a la derecha realizando los procedimientos mencionados anteriormente.

- **Enemigo a la izquierda a larga distancia** – contacto, a esta voz de mando los comandos se encuentran en movimiento y giran a la izquierda realizando los procedimientos mencionados anteriormente.

- **Enemigo atrás a larga distancia** – contacto, a esta voz de mando los comandos se encuentran encolumnados el último hombre de la patrulla alerta a su personal ejecuta un disparo la patrulla da media vuelta y se despliegan a la izquierda y a la derecha conforme llegan al punto donde van a realizar en movimiento se van tendiendo y realizando fuego y se realiza los demás procedimientos.

- **Enemigo al frente a larga distancia** – contacto

- De igual manera que el movimiento anterior el puntero realiza el primer disparo alertando a la patrulla, la patrulla se despliega a la izquierda y a la derecha y se ejecuta los demás procedimientos.

10.17.3. Distancias

La distancia a la que ejecutamos este tipo de ejercicios es a 100 metros.

10.17.4. Voces de mando con armas de apoyo

- Enemigo al frente a larga distancia – contacto

- El comandante ordena a las ametralladoras apoyo va, las ametralladoras se ubican en su posición de fuego gritando apoyo viene.
- Los comandantes de núcleo ordenan el salto de los diferentes núcleos.
- Los morteros y RPG. Realizan fuego de apoyo durante el movimiento desde la posición inicial.
- Los lanza granadas de 40 milímetros realizan apoyo de fuego en movimiento.
- Una vez que llegan a la línea antes de lanzarse al asalto el comandante ordena lanzar las granadas de mano.
- El comandante ordena el asalto
- Sobre pasan la línea de blancos y ordena tenderse.
- El comandante manada a su personal al registro.
- El comandante manda el número de acero para verificar novedades y ordena salir del objetivo.

10.18. TÚNELES DE FUEGO

El material que utilizamos para los túneles de fuego es el mismo del utilizado en fuego y movimiento, con la diferencia de que se coloca las banderolas para los diferentes saltos que realizan los comandos, los comandos

realizan el movimiento saltando distancias de 20 a 25 metros esto lo realizan los números pares mientras que los impares dan apoyo de fuego como medidas de seguridad los comandos llevarán su fusil para el transporte con la trompetilla hacia el piso dedo fuera del rabillo disparador y realizará pasadas en seco antes de cada movimiento con fuego real.

10.18.1. Voces de Mando y Ejecución

- **Enemigo a la derecha a larga distancia –** contacto, a esta voz de mando los comandos giran a la izquierda realizan apoyo de fuego, el comandante ordena que se realice los saltos alternadamente y se realiza los procedimientos al igual que en el fuego y movimiento.

10.18.2. Frentes y Voces de Mando

- Enemigo al frente a larga distancia – contacto
- Enemigo a la derecha a larga distancia – contacto
- Enemigo a la izquierda a larga distancia – contacto
- Enemigo atrás a larga distancia –contacto

10.18.3. Voces de mando con armas de apoyo

- Enemigo al frente a larga distancia – contacto
- El comandante ordena a las ametralladoras apoyo va, las ametralladoras se ubican en su posición de fuego gritando apoyo viene.
- Los comandantes de núcleo ordenan el salto de los diferentes núcleos.
- Los morteros y RPG. Realizan fuego de apoyo durante el movimiento desde la posición inicial.
- Los lanza granadas de 40 milímetros realizan apoyo de fuego en movimiento.
- Una vez que llegan a la línea antes de lanzarse al asalto el comandante ordena lanzar las granadas de mano.
- El comandante ordena el asalto
- Sobrepasan la línea de blancos y ordena tenderse.
- El comandante manada a su personal al registro.
- El comandante manda el número de acero para verificar novedades y ordena salir del objetivo.

Nota:
Tanto como para el fuego y movimiento por núcleos y en túnel el empleo de las armas de apoyo es progresiva es decir que día a día incrementamos las armas parta que los comandos se familiaricen con el empleo y seguridad de las mismas.

10.19. SALIDAS DE EMBOSCADAS

Tenemos dos tipos de salidas de emboscadas

- Emboscada lateral
- Emboscada adelante, atrás

10.19.1. Emboscada Lateral.-

La voz de mando para realizar el ejercicio es: emboscada a la izquierda – fuego, a esta voz de mando la patrulla gira hacia el lado donde esta recibiendo el mayor volumen de fuego del enemigo, los comandos se tienden desencadenan fuego con las armas de apoyo y su armamento en dotación y empiezan por el método de oruga hacia el lado mas seguro para salir de la emboscada, en la salida de oruga el puntero se levanta girando hacia la izquierda de tal manera de no causar bajas en su propia patrulla, al salir le golpea en el talón al comando que se encuentra junto a el para prevenirle que están saliendo y el siguiente es el, mientras realiza este movimiento grita (hombre atrás) repetidas veces para que el resto de la patrulla sepa que se encuentra saliendo de la zona de emboscada, una vez que llega al lugar donde va atenderse grita (último hombre) esto quiere decir que los siguientes comandos en salir a lo que lleguen al lado de el deben gritar lo mismo para que el hombre que se encuentra saliendo no se vaya alejar de la patrulla y se pierda la oruga.

10.19.2. Emboscada Delante Atrás.-

La voz de mando es emboscada adelante – fuego, los punteros realizan fuego y el resto de la patrulla se abre a los costados de la pica los dos hombres que se encuentran primeros en la pica desencadenan el mayor volumen de fuego y salen por el centro de la pica al sobrepasar a los dos hombres que están inmediatamente atrás de ellos les topan los talones y gritan hombre atrás y al final de la pica gritan último hombre, el mismo movimiento lo ejecutamos las veces que sean necesarias para salir de la emboscada por el método de la oruga

10.20. BARRIDO DE CASAS

El barrido de casas lo realiza mínimo cuatro hombres esto es, al realizar el registro de una casa dos hombres dan seguridad a la izquierda y derecha de la vivienda mientras que los otros dos se colocan a los costados de la puerta, un comando abre la puerta y el otro arroja una granada de mano al interior, una ves que explote la granada de mano ingresamos a la vivienda el hombre que arrojo la granada de mano dispara de izquierda a derecha de la posición de rodillas mientras que el otro realiza el mismo procedimiento de la posición de pie, una ves que no existe amenaza cercana ingresamos gritando (buscando, buscando y

al abandonar la vivienda saliendo, saliendo), esto siempre con la respectiva medida de seguridad.

10.21. MEDIDAS DE SEGURIDAD A SER ADOPTADAS DURANTE TODA LA FASE DE TIRO:

10.21.1. CON EL ARMA

- Mantenga la alimentadora fuera del arma sino la utiliza para realizar una lección de tiro.
- Controle constantemente que el arma se encuentre con seguro y sin cartuchos en la recámara.
- No apunte el arma hacia personas o blancos a los que no desee disparar.
- La trompetilla debe apuntar hacia arriba o abajo durante el transporte o la manipulación del arma
- Mantenga sus manos fuera de la trompetilla del fusil

- Si va ha entregar su arma a otra persona debe seccionarse que no exista cartucho en la recámara y que este con seguro el arma.
- Mantenga el dedo índice por el gatillo para evitar disparos involuntarios.
- Mantenga su arma limpia en especial el sector de la trompetilla y mecanismos.
- Durante la limpieza realice el montaje y desmontaje en forma ordenada y en un sitio adecuado.
- Manipulación del arma con todo cuidado y precaución.

10.21.2. EN EL POLÍGONO DE TIRO

- Siga todas las indicaciones y ordenes que reciba de los instructores.
- No realice lecciones de tiro por su cuenta
- Recuerde que el único lugar autorizado para disparar es la zona de fuego
- Realice los manejos del arma apuntando siempre al espaldón
- Los repasos con tiro seco se los ejecutará siempre bajo la supervisión del instructor
- Respete los sectores asignados para cada actividad
- Cuando termine las lecciones de tiro revise que su arma no tenga cartuchos en la recámara y déjele apoyada en el piso
- Si durante la lección de tiro tiene problemas, coloque seguro y llame al instructor para que le ayude a solucionar el problema
- Granadas en sus estuches de almacenamiento
- Ametralladoras sin cinta y sin cargar
- Cohetes LAW sin armar
- Los cartuchos serán entregados en la línea de fuego
- En esta línea realizarán todos los movimientos con orden
- El número de cartuchos será de acuerdo a la lección de tiro a realizar
- En caso de fallas de tiro será asistido por el Instructor.

10.21.3. PERSONAL

- No consuma licor antes o durante las ejecuciones de las lecciones de tiro
- Mantenga todos los sentidos concentrados en la actividad que esta realizando
- Considere que un arma puede hacerle o hacer daño a otras personas

CAPITULO XI

TÉCNICAS DE EMPLEO DE HELICÓPTEROS

11.1. GENERALIDADES

En este tipo de combates el apoyo que pueden prestar los medios aéreos es de mucha importancia si consideramos que permitirá colocar tropas en el lugar y en el tiempo esperado Los medios aéreos (ala fija y helicópteros) son decisivos para el éxito de cualquier situación táctica en la Provincia de EL ORO, estos proporcionan una ventaja importante en los aspectos vitales de la movilidad, mando, control, apoyo de fuego y apoyo logístico.

11.2. MISIÓN

Las misiones pertinentes a las Operaciones de asalto aéreo comprenden:

- Operaciones de Contra - aeromóviles, y Contra - aerotransportados.
- Misiones de Reconocimiento y Seguridad.
- Operaciones de Economía de Fuerza.
- Fintas y Demostraciones.
- Explotación y Persecución.
- Incursiones.
- Posición del terreno clave, por periodos limitados.
- Misiones de Reconocimiento Ofensivo.
- Reserva Móvil para una fuerza superior.
- Misiones de desembarco.
- Abastecimiento.
- Evacuación aeromédica.

11.3. CARACTERÍSTICAS DE LAS OPERACIONES DE ASALTO AEREO

Una Operación de asalto aéreo, es aquella en que las fuerzas de combate emplean un aeronave como medio principal ya sea para realizar un desplazamiento como para apoyar las acciones ofensivas. bajo el control del comandante de tierra para empeñarse en combate terrestre, éstas se caracterizan por:

- Rapidez.
- Flexibilidad.
- Precisión.
- Posibilidad de maniobras en áreas extensas.

11.4. CAPACIDADES

- Atacar desde cualquier dirección, objetivos ubicados en áreas inaccesibles.
- Concentrarse y dispersarse rápidamente.
- Conducir Operaciones independientes de líneas de comunicación terrestre.

- Operar en clima marginal.
- Brindar mayor flexibilidad al comandante, sabiendo que cuenta con una reserva pequeña altamente móvil.
- Mantener un ritmo acelerado de las operaciones, combatiendo simultáneamente en más de una dirección.
- Conducir el fuego y sirviendo como un observador.

11.5. LAS OPERACIONES CON HELICÓPTEROS ESTÁN RESTRINGIDAS POR:

- Condiciones Meteorológicas extremas, que impiden la salida de los vuelos.
- La capacidad de carga del helicóptero, que limita el tiempo y la cantidad de armas que se puedan transportar por aire al área objetivo.
- Las líneas aéreas de comunicaciones, una vez que las fuerzas hayan sido introducidas detrás de las líneas enemigas.
- Las aeronaves tácticas, los sistemas de defensa aérea y guerra electrónica del enemigo.
- Las armas Antiaéreas de enemigo.
- La acción de la Fuerza aérea enemiga.

- Las armas del enemigo. (Armamento de dotación personal)

11.6. INCURSIÓN

La Incursión es un ataque dentro del territorio enemigo. Se lleva a cabo con una finalidad específica, sin el propósito de retener terreno. La fuerza de incursión se repliega después de cumplida su misión. Se puede efectuar incursiones para:

Capturar personal o material enemigo, hostigar, engañar al enemigo, desorganizar sus operaciones y planes, destruir el material de guerra del enemigo.

Obligar al comandante enemigo a emplear más fuerzas de combate con fines de seguridad en el área de retaguardia.

11.7. RECONOCIMIENTO OFENSIVO

El Reconocimiento Ofensivo se ejecuta para determinar o comprobar el dispositivo y los efectivos del enemigo, o para recabar información. Se ejecuta cuando la situación enemiga es incierta.

El reconocimiento ofensivo se puede ejecutar como una operación independiente, o como parte de una fuerza más grande. La fuerza de tarea móvil desembarcará en varias zonas de una área de operaciones, en la que cada unidad tiene objetivos que tomar. Cuando el enemigo reacciona ante las unidades atacantes, la fuerza de tarea se repliega y aprovecha las debilidades que ha descubierto, mediante la ejecución de un ataque improvisado con las unidades que no están empeñadas en combate.

11.7.1. Factores a ser considerados:

- Las condiciones Meteorológicas.
- La seguridad de las Operaciones.

- **Tabla de Movimiento aéreo:**

- Indica la distribución de personal y carga en las aeronaves.
- Designa el número y tipo de aeronaves en cada transporte y en las secciones del mismo.
- Detalla las zonas de reunión, punto de partida, las rutas de vuelo, las horas de embarco, despegue y desembarco.
- La tabla es preparada conjuntamente por los oficiales de la fuerza táctica y el personal de aviación. Se elabora detalladamente ya que sirve como documento principal para el movimiento.

11.8. EMBARCO Y DESEMBARCO

Estas son operaciones que si bien parecen ser lo mas simples en su ejecución pero requieren de conocimiento y entrenamiento, debemos considerar que el combatiente que no ha sido entrenado en primer lugar no sabe que hacer, puede

cometer errores que pueden ser cruciales para todos los integrantes del grupo y en algunos casos nocivos para la fuerza.

El ruido de la aeronave sumada a la tensión del combate hace que el; Combatiente se entorpezca y cometa errores, esta situación demanda que el entrenamiento se lo realice haciendo que el combatiente se ubique en una posición correcta antes de abordar el aeronave, durante la ocupación, durante el vuelo y por consiguiente al desembarcarse.

Durante las operaciones de embarco y desembarco se hacen necesario considerar los Factores en la Selección de desembarco o aterrizaje (ZD)

11.8.1. Tamaño

Bajo condiciones normales y provistas de espacio necesario para el rotor, el helicóptero puede aterrizar en un lote un poco más grande que el ancho de un tren de aterrizaje. Como guía. Un helicóptero necesita un área circular relativamente plana de 20 a 75 metros de diámetro, para aterrizar; según el tipo de helicóptero, necesita un área de aterrizaje más extensa en la noche que durante el día; los siguientes son datos de orientación. Para operaciones nocturnas hay un factor de seguridad que es permitido con el siguiente criterio como guía:

- Un área limpia de 50 metros de diámetro.
- Un área al rededor del sitio limpiado de 20 metros de ancho y limpiado hasta 90 centímetros del suelo.
- La zona de aterrizaje es por lo tanto de 70 metros de diámetro.

11.8.2. Condiciones de la superficie

La zona de aterrizaje debe estar libre de escombros sueltos, tales como piedras, troncos, hierba alta, cunetas, cercas, etc. que puedan causar daño a las palas del rotor o al motor de turbina. La superficie debe ser lo suficientemente firme para evitar que los helicópteros se atasquen; además y relativamente a nivel y libre de obstrucciones.

11.8.3. Declive del terreno y aterrizaje

Normalmente si el declive del terreno es mayor del 15 %, los helicópteros no pueden aterrizar sin correr peligro, cuando el declive es menos del 7 %, los helicópteros deben aterrizar pendiente arriba. Es posible que los helicópteros se mantengan en vuelo estático directamente sobre declives mayores del 15 % para cargar y descargar al personal o los abastecimientos.

11.8.4. Obstáculos

Los obstáculos que están dentro del sitio de aterrizaje (tales como piedras, troncos, huecos) que no pueden ser eliminados deben ser marcados con toda

claridad. Los sitios de aterrizaje deben estar libres de árboles altos o de obstáculos similares en los extremos de aproximación o de partida de la zona de aterrizaje que puedan estorbar al aterrizaje o el despegue de los helicópteros. Para propósitos de planeamiento, se usara una proporción de 10 a 1.

Ejemplo: Un árbol de 10 metros de alto necesita 100 metros de espacio libre horizontal desde los puntos de aterrizaje si la aeronave tiene que volar directamente por encima del árbol para aterrizar o despejar.

11.8.5. Aproximación / Partida

El terreno que circunda una posible ZD. Se toma en cuanta a los patrones de tráfico aéreo. En una situación táctica, se debe evitar la aproximación por el mismo recorrido terrestre a la ZD. Sin embargo, hay ciertas formas de llegar a una área. Las aproximaciones no deben tener obstáculos y los aterrizajes se deben hacer en contra del viento.

Cuando un helicóptero a un máximo de su capacidad, requiere de mayores distancias para despegar y aterrizar (no puede ascender o descender verticalmente). Mientras más pesada es la carga, más grandes tendrán que ser la ZE. Y la ZD, para la aeronave.

11.9. SELECCIÓN DE LAS ZONAS DE EMBARCO Y DESEMBARCO

Los planificadores deben analizar cada posible desembarco e identificar todas las zonas utilizables. (Se puede obtener mayor información de las fuerzas que han operado anteriormente en el área). Las Zonas utilizables se marcan en los calcos o cartas Mediante letras o números, y se incluye la cantidad total de aeronaves que pueden aterrizar al mismo tiempo (En cada zona).

Esta lista se usa como referencia para incursiones, extracciones y reabastecimiento.

Se escogerán las áreas que menor dificultad presenten en su adecuación, se utilizará motosierras y más herramientas necesarias, de manera que el trabajo sea rápido y se considera la seguridad técnica en su construcción, inicialmente se selecciona el terreno, considerando una área que sea plana y que no presenten obstáculos.

Cuando no sea posible preparar zonas de aterrizaje y despegue, de acuerdo con las circunstancias, se podrán emplear los diferentes métodos de extracción o deslizamiento, sin que el helicóptero aterrice.

Uno de los métodos que permiten una mayor rapidez principalmente para ingresar a un sector que no permite el aterrizaje del helicóptero es el de la soga rápida que es un deslizamiento sin ayuda del mosquetón lo que permite agilidad en esta actividad.

NORMAS DE SEGURIDAD

11.10.1. Ajuste el Equipo

La preparación e inspección del personal y equipo incluye:

- Correa de casco asegurada.
- Doblaje de los trípodes.
- Asegurar equipo suelto.
- Poner el seguro a las armas(el cerrojo esté adelante).
- Quitar las bayonetas de las armas.
- Utilizar placas de identificación.
- Las antenas de radio aseguradas.
- Las mangas de camisa abajo
- Todo el equipo preparado para el combate.

11.11. FORMA DE EMBARCARSE Y DESEMBARCARSE

Esta Operación demanda que se de seguridad al área en donde se va a embarcar, una vez que el helicóptero aterrizó el comandante se acerca al aeronave y coordina luego da la orden y se inicia la aproximación se la realiza siguiendo el siguiente procedimiento:

- La aproximación al helicóptero se la realiza en un ángulo de 45 grados y agazapados.
- La aproximación no se debe iniciar hasta que el helicóptero no haya aterrizado.
- En sitios donde haya un declive en el terreno, el soldado deberá aproximarse al helicóptero desde la parte de abajo del declive, para así no ser tocado por los rotores del helicóptero.
- Se debe evitar las aproximaciones a los helicópteros por la parte posterior.
- Tomar posición 15-20 mts. Del helicóptero, adoptar la posición de tendido hasta que la aeronave haya aterrizado.
- Para el desplazamiento no se debe cerrar las puertas, debemos considerar que el combatiente debe estar en capacidad de emplear su arma en caso de emergencia.
- Ya en el aeronave se debe adoptar algunas precauciones:
- Los fusiles deben ser transportados puestos el cañón hacia abajo.
- Asegurarse de que la tropa se mantenga sentada hasta recibir aviso para desembarcar.
- Asegúrese que no fumen dentro de la aeronave.
- Ante cualquier emergencia que se presente durante el desplazamiento se debe escuchar las observaciones que realicen los técnicos de la aeronave.
- Cuando el aeronave sea averiada o tenga una emergencia por cualquier situación técnica o producto del combate se debe mantener la calma y hacer lo que

ordenan los técnicos, por lo que amerita que el combatiente este preparado en este tipo de acciones y de esta forma evitamos que en un momento determinado antes de ser un apoyo constituya un problema.

11.12. PROCEDIMIENTOS DE EMERGENCIA

- Pérdida total o parcial de fuerza:
- Siga las instrucciones del jefe de carga.
- Todo el personal deberá echar el cuerpo hacia adelante, poniendo su cabeza entre las piernas, hasta que el helicóptero deje de moverse.
- Sobre tierra, nadie saldrá hasta que el rotor principal haya parado.
- Si el helicóptero acuatiza, nadie saldrá hasta que el rotor principal haya parado. Se inflará el salvavidas cuando se encuentre en el agua o fuera de la cabina del helicóptero. Si la aeronave dispone de salvavidas, tampoco se inflarán dentro de la cabina sino que, una vez colocadas en el exterior del helicóptero se accionará su válvula de inflado automático.

11.12.1. Falla mecánica.

Siga las instrucciones del jefe de carga.

11.12.2. Fuego.

Salga del helicóptero después de aterrizar y vaya rápidamente a una distancia suficiente como para protegerse de explosiones al igual que considere que por efecto de las explosiones se va a producir fuego..

CAPITULO XII

OPERACIONES AEROTRANSPORTADAS

12.1 GENERALIDADES.

12.1.1 Propósito.-

El presente capítulo proporcionará la información concerniente a las normas técnicas y tácticas que orienten el planeamiento y conducción de las Operaciones Aerotransportadas.

Además, delinea los fundamentos de empleo conjunto de las Fuerzas: Aérea y Terrestre; que participan en este tipo de operaciones.

12.1.2 Conceptos Básicos.-

12.1.2.1 Operaciones Aerotransportadas:

Son operaciones conjuntas que consisten en, colocar elementos de combate, de Apoyo de Combate y de Apoyo de Servicio de Combate en un área objetivo, mediante movimiento por aire, para cumplir misiones tácticas o estratégicas. Estas fuerzas, están conformadas por unidades terrestres y aéreas, organizadas, equipadas y entrenadas para ejecutar este tipo de operaciones.

12.1.2.2 Área objetivo.

Es el área seleccionada sobre la que se proyecta lanzar una operación aerotransportada, incluyendo la Cabeza Aérea.

12.1.2.3 Cabeza Aérea.

Parte del Área Objetivo que una vez conquistado por el escalón de Asalto, proporciona el espacio necesario para el cumplimiento de la misión.

12.1.2.4 Tropas Aerotransportadas.

Son tropas técnicamente instruidas y entrenadas para ser transportadas en un medio aéreo y realizar envolvimientos verticales, pudiendo realizar salto con paracaídas o no.

12.1.2.5 Tropas paracaidistas.

Son tropas especializadas que utilizan el paracaídas como medio de transporte para llegar de los aviones a tierra, constituyen la base de las tropas aerotransportadas.

12.1.2.6 Tropas aeroterrestres.

Son tropas instruidas especialmente para llegar a tierra aterrizando en sus propios medios de transporte aéreo. (Planeadores, aviones, helicópteros).

12.1.2.7 Zonas de Salto (Z.S.).

Área de terreno seleccionada sobre la cual saltan los paracaidistas.

12.1.2.8 Zona de Lanzamiento.

Área de terreno seleccionada para lanzar dentro de ella abastecimientos, carga y/o materiales varios, con paracaídas o en caída libre.

12.1.2.9 Guías de Salto.

Paracaidistas de gran experiencia y calificados como Guías de Salto, que llegan por cualquier medio a la Zona de Salto seleccionada por ellos, para realizar el señalamiento, la seguridad, la organización del trafico aéreo, control, etc.

12.1.2.10 Abastecimiento Aéreo.

Función Logística mediante la cual se entrega toda clase de abastecimientos por paracaídas, caída libre o mediante el aterrizaje de aviones.

12.1.2.11 Aeropuerto.

Es una zona preparada para el decolaje o aterrizaje de aviones y control de tráfico aéreo, cuenta además con facilidades de parqueamiento, embarque y desembarque de personal y material.

11.1.2.12 Alerta.

Es el adiestramiento de las tropas aerotransportadas para reaccionar contra un ataque enemigo o para lanzar una operación ofensiva prevista.

12.1.2.13 Apresto.

Es el proceso mediante el cual las tropas aerotransportadas se trasladan de sus acantonamientos a los aeropuertos o zonas de partida en donde realizan los últimos ensayos para el embarque.

12.1.2.14 Autonomía de vuelo.

Es la máxima distancia a la que puede volar el medio aéreo sin reabastecerse de combustible.

12.1.2.15 Carga Total.

Es la sumatoria de los pesos de Personal + Carga + Combustible del avión.

12.1.2.16 Carga Útil.

Es la suma de pesos de Personal + Carga que puede llevar el avión.

12.1.2.17 Peso Operacional.

Es la suma de los pesos del Avión + Combustible + lubricante + Carga Útil

12.1.2.18 Serie.

Es el conjunto de aviones del mismo tipo que conforman una columna aérea bajo el mando de un solo Comandante.

12.1.2.19 Columna Aérea.

Es el conjunto de las series que vuelan con una misma formación y que siguen una misma ruta.

12.1.2.20 Defensa Aérea Activa.

Es la acción ofensiva que realiza la aviación, lanzadores de mísiles, y, el fuego antiaéreo, contra la aviación enemiga.

12.1.2.21 Defensa Aérea Pasiva.

Son las medidas de dispersión, mimetismo, ocultamiento y abrigo, etc. Que realizan las tropas para neutralizar o evitar la acción de la aviación enemiga.

12.1.2.22 En final.

Termino aeronáutico que significa, que la aeronave esta haciendo su ingreso a la Zona de Salto o a la pista Aérea.

12.1.2.22 Avión en ruta.

Termino empleado por los Jefes de Salto o Guías para indicar que el transporte aéreo esta entrando a la Z.S correctamente:

- Velocidad al mínimo de seguridad
- Entrada sobre la T manteniendo la dirección indicada
- Altura de salto reglamentaria.

12.1.2.23 Hora.

Es aquella hora definida por el salto, del primer paracaidista del Escalón de Asalto.

12.1.2.24 Movimiento Aéreo.

Es el movimiento que realizan las tropas aerotransportadas desde los aeropuertos de partida, hasta la Z.S. o punto de desembarco.

12.1.2.25 Punto inicial de marcha.

Es un punto determinado en el espacio, o sea, un punto de control para navegación aérea que sirve para iniciar y controlar el movimiento aéreo.

12.1.2.26 Rumbo del avión.

Es la dirección que lleva la nave expresada en grados.

12.1.2.27 Velocidad del crucero.

Es la velocidad constante que lleva un avión durante la marcha desde el punto inicial hasta el punto de relevo.

12.1.3 Importancia.-

La importancia de las Operaciones Aerotransportadas radica en que la Fuerza aerotransportada constituye un medio con el cual el comandante superior puede influir decisivamente en las operaciones que se desarrollen, sea en las Zonas de Operaciones o en el Teatro de Operaciones Terrestre.

12.2. FASES DE LA OPERACIÓN.

El plan de una operación aerotransportada, es el resultado del planeamiento preliminar continuo que se elabora siguiendo una “secuencia inversa”, esto es:

12.2.1. TÉCNICAS DE PLANEAMIENTO.-

12.2.1.1 Plan Táctico Terrestre.-

El mismo que se basa en la misión e incluye la determinación de los efectivos, composición de la fuerza y del apoyo administrativo y logístico requerido para la operación.

12.2.1.2 Plan de Desembarco.-

Desarrollado conjuntamente con la Fuerza Aérea y contempla: la Secuencia, Hora, Método de Lanzamiento y Lugar de Desembarco de personal y material.

12.2.1.3 Plan de Movimiento Aéreo.-

Se lo formula conjuntamente con la Fuerza Aérea y se basa en el Plan de Desembarco. El movimiento aéreo transporta a las tropas a las zonas de Salto o Aterrizaje.

12.2.1.4 Plan de Apresto.-

Se basa en el Plan de Movimiento Aéreo y considera los preparativos finales y últimas coordinaciones para la operación.

12.2.2 ORGANIZACIÓN Y COMANDO DE LA FUERZA AEROTRANSPORTADA

La organización del Comando de la Fuera Aerotransportada debe asegurar:

- Discusión, planificación, coordinación y ejecución de la operaciones en forma efectiva.
- La continuidad en el planeamiento.
- La presencia en el Estado Mayor de la representación de la Fuerzas participantes.

12.2.3 EJECUCIÓN DE LAS OPERACIONES AEROTRANSPORTADAS.

12.2.3.1. Preparación o Alistamiento.

La planificación de una Operación Aerotransportada es más compleja que la de una Operación Normal, por lo que es necesario, que las Directivas sean entregadas tan pronto como sea posible a fin de que los Escalones Subordinados dispongan del tiempo suficiente.

La simplicidad debe ser el principio fundamental que orienta el proceso de planificación.

12.2.3.1.1 Directiva del Escalón Superior.

Inicialmente el Escalón Superior emite una directiva de Operaciones Preparatorias en forma verbal y de tipo fragmentario, para posteriormente confirmarla por escrito, la misma que contendrá:

- Información del enemigo
- Área – Objetivo
- La Misión y el Plan General
- Fecha aproximada de la Operación y su duración
- Medidas para mantener el secreto
- Apoyo de Fuego disponible

- Medios aéreos y terrestres disponibles
- Apoyo Logístico, instrucciones
- Disposiciones sobre enlace y comunicación
- Equipo especial autorizado
- Disposiciones para cancelar o postergar la Operación
- Instrucciones para coordinar la Operación

El comando que recibe la Directiva, inicia el planeamiento tan pronto como la recibe; y mantiene actualizados los planes hasta que la Operación sea cancelada o Ejecutada.

12.2.3.1.2 Oficiales de Enlace.

Al recibir la Directiva u orden, para planificar o participar en una Operación Aerotransportada, los Comandantes de Rama designan los oficiales de Enlace, los mismos que cumplen las siguientes funciones:

- Representar al Comandante de la Unidad que lo designa.
- Participar como asesor
- Coordinar aquellos asuntos de responsabilidad
- Mantenerse informado respecto a la ubicación y capacidad de las instalaciones existentes en el Aeropuerto que se utilizará en la Operación.
- Conocer el Plan de Operaciones, en particular el Plan de Movimiento Aéreo.

12.2.3.1.3 Comunicaciones.

Durante el planeamiento y preparación de la Operación Aerotransportada, el Oficial de comunicaciones, es responsable de la planificación del empleo de los medios en las diferentes fases de la Operación.

Durante el movimiento aéreo, esto es, el enlace desde el aeropuerto de partida hasta el área – objetivo, las comunicaciones entre aviones y con el Área de Apresto, los medios utilizados son de la Fuerza Aérea.

12.2.3.1.4 Plan de Carga.

Se prepara para seleccionar, establecer y controlar la zona de recogida; hacer los arreglos para el movimiento de las tropas y el equipo a la Zona de

Recogida; establecer la prioridad de carga para cada unidad; y tener una base para la orientación de las tropas.

12.2.3.1.5. Tabla de Carga Aérea.

Se prepara para llevar cuenta de cada individuo y pieza de equipo que va a ser transportado a la zona objetivo en una aeronave específica, marcada con un número de orden.

El comandante de la operación es el responsable de confeccionar esta tabla; mientras que el comandante de la unidad aérea determina la carga admisible por aeronave

12.2.3.1.6 Manifiestos.

En la zona de Recogida debe guardarse un manifiesto de la carga de cada avión.

12.2.3.1.7 Coordinaciones Finales.

Antes de llevarse a cabo las Operaciones Aerotransportadas, el comandante de la fuerza aerotransportada y el comandante de la misión aérea deben coordinar minuciosamente, por lo menos los siguientes puntos:

- El número de aviones que se necesitan.
- El número de salidas y vuelos.
- La ubicación de la Zona de Recogida y la Zona de Aterrizaje.
- Las reglas de combate para la Zona de
- Aterrizaje o Lanzamiento.
- El Apoyo de Fuegos.
- El orden de sucesión de los acontecimientos.
- Los medios de comunicación.
- Mando y Control.
- La carga completa para una aeronave.
- La necesidad de reabastecimiento.

12.2.3.2 Plan de Movimiento Aéreo.

El Plan de Movimiento Aéreo, está incluido como parte de la Orden de Operaciones, apoya el Plan Táctico Terrestre. El comandante de la operación aerotransportada es el responsable de la preparación de este plan; con el asesoramiento del comandante de la aviación, que da asesoramiento técnico.

El movimiento Aéreo transporta a las tropas hasta las Zonas de Salto o Aterrizaje, en el menor tiempo posible. El embarque, decolaje y reunión en el aire de las series de marcha, se realizará de acuerdo al horario previsto por el comando de LA Fuerza Aérea que tiene a su cargo el control del movimiento.

12.2.3.2.1 El Comandante de la Unidad de Transporte Aéreo prescribe el procedimiento a seguir desde: Punto de Partida, decolaje, reunión, formación de vuelo, ruta de vuelo, corredor aéreo, aterrizaje, retorno, procedimientos de emergencia y asuntos concernientes a la operación del aeropuerto y al movimiento aéreo.

12.2.3.2.2 El Movimiento aéreo del Área – Objetivo, se lo realiza de acuerdo al Plan de Vuelo, cada serie de cola, adopta la formación y toma la ruta de vuelo, incorporándose a la columna en cuanto alcance altitud y velocidad de crucero.

12.2.3.2.3. En territorio propio y en los puntos de control localizados a lo largo de la ruta; se colocan ayudas de navegación tales como: Luces, radios, radios faros y otros.

12.2.3.2.4. Se fija un intervalo de tiempo entre cada serie, a fin de que puedan corregir y rectificar el itinerario de vuelo en los puntos de control, y que a su vez permita asimilar la diferencia de tiempo que existe entre la velocidad de crucero y la velocidad de salto de lanzamiento.

12.2.3.3. Plan de Desembarco.

La información desarrollada en el Plan de Desembarco será incluida en los párrafos 3 y 4 de la orden de operaciones o en el anexo de dicha orden que trata sobre el movimiento aéreo. El Plan de Desembarco es una guía para el comandante de la fuerza aerotransportada referente a la hora, lugar y orden de sucesión en que deben llegar las unidades.

12.2.3.3.1. Basándose en las recomendaciones sometidas por el comandante de la misión aérea, el comandante de la fuerza aerotransportada designa la prioridad para el desembarco y para las zonas de aterrizaje principales y optativas de cada unidad subordinada. Debe usarse siempre las zonas de aterrizaje optativas, cuando las principales no pueden ser usadas debido al terreno o a la actividad del

enemigo.. Los planes de desembarco y el Plan Táctico Terrestre están estrechamente relacionados durante la selección o designación de la zona de aterrizaje. Esta correlación asegura la mejor disposición de las tropas. El factor importante que debe tenerse en cuenta cuando se prepara este plan es, que debe apoyar al plan táctico terrestre.

12.2.3.3.2. La rapidez con que se pueden desembarcar las unidades tácticas varía grandemente. El escalón de asalto debe ser transportado en un solo vuelo; el escalón de asalto debe contar con la potencia de fuego necesaria para tomar y proteger la cabeza aérea, con el fin de evitar grandes pérdidas. Los guías de salto, controlarán el tráfico aéreo; los observadores avanzados y los grupos avanzados de la aviación, acompañan al comandante de las fuerzas terrestres apoyadas. Las armas de apoyo son desembarcadas directamente en las posiciones de tiro seleccionadas tan pronto se asegure la zona de aterrizaje. La primera prioridad para la protección de la zona de aterrizaje debe dársele a las tropas aerotransportadas.

12.2.3.3.3. Durante la etapa de planeamiento, el comandante de la fuerza aerotransportada debe determinar la pérdida máxima que él aceptaría durante el desembarco inicial; esto es, coordinando con el comandante de la aviación y el Escalón Superior, para desistir del desembarco o desviar las tropas a una zona de desembarco alterna, debiendo siempre ser producto de una "discusión".

12.2.3.3.4. Las bajas que se produzcan, deben ser evacuadas a un lugar determinado con anterioridad, para evitar que se interrumpa la operación.

12.2.3.3.5. Inmediatamente de realizado el desembarco; y, asegurada la Cabeza Aérea, las tropas se organizan para adoptar el dispositivo que requiere el Plan Táctico Terrestre.

12.2.3.4. Plan Táctico Terrestre.

12.2.3.4.1. Generalidades:

- Aún cuando este plan es similar al plan para una operación de ataque convencional, es diferente en cierto aspectos.
- El Plan Táctico Terrestre, se prepara de manera que se aproveche al máximo la rapidez y la flexibilidad con el propósito de lograr la mayor sorpresa posible. La meta fundamental, es colocar al Escalón de Asalto en el objetivo o cerca de este para que realicen el asalto inmediatamente y puedan establecer la Cabeza Aérea, con la finalidad de que continúen con las operaciones subsiguientes.

12.2.3.4.2. Acciones en el Área Objetivo:

- El equipo de Precursores o Guías de salto se anticipan al Escalón de Asalto con el tiempo suficiente a fin de marcar las Zonas de Salto (Z/S) y/o pistas de aterrizaje y estar en condiciones de operar las ayudas de navegación, mantener el enlace tierra – aire y controlar el tráfico aéreo.

- Al acercarse la columna aérea al punto de Relevo y se orienta a la Zona de Salto Prevista, los pilotos alertan a las tropas, a fin de que realicen la inspección del equipo y se dan las voces de mando para saltar, al llegar a la Zona de Salto, el Jefe de salto, observa la señal de tierra, los pilotos reducen la velocidad y el lanzamiento se efectúa en el punto fijado con anterioridad.

- La dispersión de los paracaidistas en tierra depende de la habilidad tanto de los pilotos como de los paracaidistas.

- Los aviones luego del salto, efectúan el tráfico indicado por el Centro Control Aéreo o los Guías de Salto, toman altura y retornan por la ruta fijada.

- Los precursores o Guías, están altamente entrenados, bien motivado y son infiltrados por tierra, mar o aire a un Área – Objetivo para establecer y operar ayudas de navegación, y les permiten guiar a los pilotos a la Z.S., o pistas de aterrizaje.

El equipo de precursores está conformado por 02 Oficiales y 10 de Tropa, que en el mejor de los casos deben ser saltadores libres ya que es más fácil y conveniente infiltrarse con esa técnica.

La infiltración se realiza minutos antes del arribo del escalón de salto; o con varios días de anticipación.

- Las actividades de los precursores o Guías son:

➢ Marcar las Zonas de Salto y Lanzamiento, Puntos de Reunión, Helipuertos.

➢ Informar la situación del enemigo tanto a los pilotos, como a los comandantes de la Fuerza Aerotransportada.

- Indicar la dirección y la velocidad del viento y otras informaciones adicionales meteorológicas.

- Proveer seguridad en la Zona de Salto y de Lanzamiento.

- Remover dentro de las posibilidades los obstáculos.

- Recuperar y reunir el equipo de salto y abastecimiento.

12.2.3.4.2.1. El asalto:

El aterrizaje y la reorganización constituye uno de los momentos críticos de la operación, las tropas se tornan vulnerables al ataque enemigo, por lo que deben realizar estas actividades con máxima serenidad y precisión.

Las tropas se lanzan lo más cerca posible a sus objetivos.

En el aterrizaje y reorganización, las tropas aerotransportadas se lanzan en las Zonas de Salto designadas de acuerdo al horario establecido y lo más próximos a los correspondientes objetivos, facilitando de este modo, la ejecución del Plan Táctico.

Cuando sea necesario, se sacrificará la seguridad por la velocidad del movimiento y rapidez en recuperar el control durante la reorganización. La conquista de los objetivos de asalto deben efectuarse sin esperar la reorganización completa de las Unidades.

Las Unidades tipo pelotón, escuadrón o grupo se reorganizan en los puntos o Zonas de Reunión preestablecidas, empleando señales visuales y marcas de identificación.

- Son los precursores los encargados de colocar las señales de identificación

- El Comandante de Unidad, da parte de las novedades producidas tanto en el personal como en el material y equipo, recibe nuevas instrucciones de ser el caso y continua hacia el objetivo.

- Los precursores deben permanecer en las zonas de asalto con el fin de proveer de seguridad, reunir a los extraviados, establecer el Punto de Reunión de Prisioneros de guerra (inicialmente), cuidan de los heridos y completan el retiro de los abastecimientos.

- La reorganización termina cuando las unidades han alcanzado los Puntos y Zonas de Reunión; y, se han establecido las comunicaciones.

12.2.3.4.2.2 Asalto Inicial:

En el asalto inicial, es importante que las pequeñas unidades realicen la acción en forma coordinada a fin de conquistar rápidamente los objetivos, aprovechando la sorpresa.

Todos los comandantes deben lanzarse al asalto lo más rápido que la situación lo permita, utilizado el fuego de apoyo disponible.

El comandante debe ser flexible y tomar decisiones inmediatamente, variando o modificando el Plan Táctico Terrestre.

Las unidades y el personal que hayan desembarcado en zonas diferentes, deben orientar su esfuerzo al cumplimiento de la misión en general, procurando establecer contacto con sus respectivos repartos tan pronto sea posible.

Debe estimarse que el enemigo reaccionará rápidamente; inicialmente, sus contra ataques serán débiles, faltos de coordinación, de potencia aprovechando las principales avenidas de aproximación; pero progresivamente irán incrementándose en fuerza y coordinación; de allí es menester organizar y preparar la defensa A.T., tanto en el frente como en la profundidad.

La Cabeza Aérea debe ser del tamaño suficiente, a fin de permitir un rápido y seguro aterrizaje de los escalones subsiguientes de apoyo y retaguardia, una vez conquistados los objetivos iniciales, el ataque continúa.

Para lograr un control efectivo de las operaciones, es menester que se establezca las comunicaciones en el más breve plazo posible, por lo tanto el personal, y equipo de transmisiones, que forman parte del Escalón de Asalto deberá saltar sobre entre los primeros elementos.

12.2.3.4.2.3. Organización de la Cabeza Aérea:

Después del asalto inicial, el esfuerzo debe concentrarse en establecer la Cabeza Aérea ocupando rápidamente áreas críticas que permitan bloquear las avenidas aproximación del enemigo. La organización de la Cabeza Aérea como una posición defensiva estará de conformidad con la: misión, posibilidades del enemigo, tropas disponibles y características del terreno.

La preparación del terreno estará de acuerdo con la naturaleza de las operaciones subsiguientes; si la misión implica la defensa de la Cabeza Aérea, por un período de tiempo determinado, es necesario que los trabajos se realicen previendo la defensa en profundidad.

Otra acción a tomarse es el esfuerzo del Escalón de Seguridad, se intensifica el reconocimiento aéreo y terrestre delante de la línea de los PAC; las posiciones iniciales de las armas de apoyo de fuego se localizan lo más adelante a fin de batir al enemigo con fuego de largo alcance.

- Se construyen obstáculos
- Se instalan campos minados
- Se mejoran constantemente las posiciones

Tanto los elemento de reconocimiento como los de apoyo de fuego se mantienen, inicialmente bajo control centralizado.

12.2.3.4.2.4. Requisitos para seleccionar una Cabeza Aérea:

Debe existir en su interior adecuadas Zonas de Salto, lanzamiento y un aeropuerto o pistas improvisadas para el aterrizaje de aviones.

Debe ser suficientemente amplia a fin de permitir el desembarco de las tropas y establecimiento de las instalaciones con una racional dispersión de las tropas y medios.

Espacio suficiente para permitir la maniobra de la reserva

Debe permitir profundizar la defensa perimetral

12.2.3.4.2.5 Elementos de una Cabeza Aérea:

- Zona de observación y seguridad.

Es la faja comprendida entre la línea de los PAG y la línea de Cabeza Aérea, delante de la línea de los PAG, se encuentran las patrullas motorizadas o helitransportadas, gravitando sobre las avenidas de aproximación más peligrosas del enemigo.

- Posición de Resistencia.-

Es la faja de terreno que se encuentra entre la línea de Cabeza Aérea y la línea del Área de Reserva.

Dentro de esta faja se encuentra organizada la posición defensiva en profundidad y en forma perimetral.

- Área de la Reserva.-

Es la superficie de terreno dentro de la cual se encuentra la Reserva de la Cabeza Aérea, generalmente se ubica al centro de la Cabeza Aérea, junto al P.M. y al lugar de despliegue de la artillería.

- Límites de Sector.-

La Cabeza Aérea se divide en sectores de acción dentro de los cuales actuarán las tropas aerotransportadas en el ataque, asalto y luego en la defensa.

Los límites de sectores van desde el Área de Reserva y se prolongan delante de la Línea de Seguridad hasta una distancia que permite la coordinación y control de fuego.

- Puntos de Coordinación.-

Están determinados por accidentes del terreno y sirven para que los comandantes de los respectivos sectores puedan realizar coordinaciones permanentes.

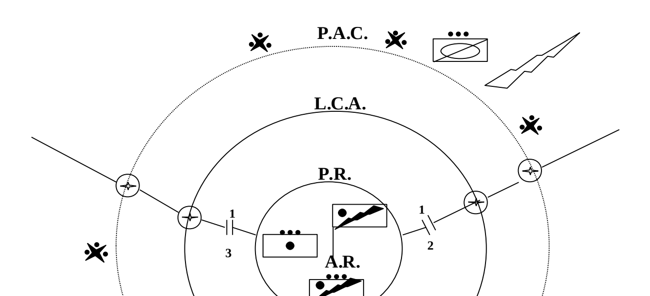
- Objetivos.-

Se encuentran a la altura de la Línea de Cabeza Aérea (L.C.A.); la captura y conservación de estos objetivos permitirán el cumplimiento de la misión.

- Puestos Avanzados de Combate (PAC).-

Son las unidades responsables de dar la alarma oportuna al grueso de las fuerzas aerotransportadas; ante un posible contraataque enemigo.

ORGANIZACIÓN DE UNA CABEZA AEREA



12.2.3.4.2. Operaciones en Área Objetivo:

Las operaciones en el área objetivo varían de acuerdo a la:

- Misión asignada
- Magnitud y composición de la fuerza
- Reacción del enemigo, y
- Tipo de operación prevista

- En las operaciones de corta duración, rara vez se contempla el refuerzo de tropas o el reabastecimiento al Escalón de Asalto así como tampoco, se prevé la adopción de una actitud defensiva. Su misión implica la destrucción o dispersión de las fuerzas enemigas localizadas en el área objetivo y la evacuación aérea, y enlace táctico antes de que produzca el contra ataque; sin embargo de lo cual no deben desatenderse la seguridad.
- En las operaciones de larga duración se contempla los Escalones de Apoyo y Retaguardia; tropas que se emplean sea para reforzar a la unidades empeñadas del Escalón de Asalto, para constituir la Reserva o para llevar acabo operaciones subsiguientes de carácter ofensivo.

12.3. ESCALONAMIENTO PARA LA OPERACIÓN.

Para cumplir una misión específica, la Unidad terrestre, normalmente se organiza en tres escalones: Escalón de Asalto, Escalón de Apoyo y Escalón de Retaguardia.

12.3.1. Escalón de Asalto.-

Está constituido por la fuerza necesaria para capturar los objetivos localizados en la Cabeza Aérea, incluyen unidades de Combate y Apoyo de Combate.

12.3.2. Escalón de Apoyo.-

Está constituida por una parte de la Fuerza Aerotransportada, que no participa en el Escalón de Asalto, pero que se incorpora al mismo, una vez establecida la Cabeza Aérea.

12.3.3. Escalón de Retaguardia.-

Está constituida por aquella fuerza que cumple funciones administrativas en el aeropuerto de partida.

12.4. ABASTECIMIENTOS.

12.4.1. Generalidades.-

El nivel de abastecimientos disponibles puede determinar el éxito o el fracaso de una operación de larga duración, en el Plan Administrativo debe contemplar el efecto de las condiciones meteorológicas y prever el establecimiento de una reserva adecuada.

Las instalaciones logísticas deben ubicarse de tal manera que faciliten las operaciones futuras.

12.4.2. Abastecimientos del Escalón de Asalto.-

La cantidad y clases de abastecimientos que transporta el Escalón de Asalto se determinan basándose en:

- Necesidades iniciales del combate.
- Capacidad de los aviones disponibles.
- Fecha probable de repliegue o evacuación.
- Pronóstico meteorológico.
- Posibilidades del Enemigo.

Los abastecimientos de Asalto, son aquellos que transportan las unidades para conquistar la Cabeza – Aérea y que pertenecen a las diferentes clases, son entregados antes del Apresto en cantidad suficiente como para llevar a cabo operaciones hasta por tres días.

12.4.3. Abastecimientos de Apoyo.-

Son aquellos que se preparan previamente y se lanzan a las unidades en el Área – Objetivo, anticipándose a las necesidades diarias. La entrega puede hacerse por avión, paracaídas o caída libre.

Estos abastecimientos se clasifican en:

12.4.3.1. Automático.-

Es aquel que se entrega a las unidades de la Cabeza Aérea de acuerdo a un horario establecido o previsto.

La cantidad y hora de entrega depende de la situación táctica.

12.4.2.2. Pedido.-

Son abastecimientos que se encuentran empacados y listos en el aeropuerto de partida y se entregan previo pedido de las unidades.

12.4.2.4. Abastecimientos de Rutina.-

Son los abastecimientos de reposición que se entregan masivamente a las unidades que se hallan dentro del Área – Objetivo, de acuerdo a las necesidades reales y con el propósito de mantener los niveles operativos, generalmente éste abastecimiento se realiza en las operaciones de Larga Duración.

ESQUEMA DE PLANEAMIENTO DE UNA OPERACIÓN AEROTRANSPORTADA

DIRECTIVA

1.- Misión y Plan general
2.- Fecha aproximada y tiempo de duración
3.- Inteligencia
4.- Fuerzas participantes
5.- Apoyo; Area Objetivo
6.- Aeropuerto de Partida
7.- Comunicaciones

UNIDAD DE FUERZA TERRESTRE

(Plan Preliminar)
1.- Análisis de Inteligencia)
2.- Plan Táctico Terrestre
3.- Organización para el Combate
4.- Necesidades de Apoyo
5.- Fecha, hora para el asalto
6.- Necesidades administrativas y logísticas
7.- Medios de Comunicación
8.- Cantidad y tipo de aviones, etc.

UNIDAD DE TRASNPORTE AEREO

(Plan Preliminar)
1.- Análisis de Inteligencia
2.- Zonas de Aterrizaje
3.- Plan general de Vuelo
4.- Aviones disponibles y tipo
5.- Apoyo Aéreo
6.- Recomendar la hora, fecha para el asalto
7.- Entrenamientos
8.- Equipo necesario
9.- Necesidad de mantenimiento y abastecimiento, etc.

REUNION CONJUNTA

(Entre los comandantes. Que participan en la operación)
1.- GENERALIDADES.-
a.- Identificación de los aviones
b.- Selección de la Z.S. Y aterrizaje
c.- Tabla de movimiento aéreo
d.- Empleo de los precursores
e.- Plan de Apresto, etc.
2.- ACUERDOS.-
a.- Fecha, hora de arribo de la Unidad
b.- Plan de Embarque
c.- Plan de Comunicaciones
3.- AREA OBJETIVO.-
a.- Ocupación y despeje de la Z.S,
b.- Enlace tierra - aire
c.- Movimientos a los puntos de reunión.

UNIDAD EJERCITO
(Preparación del Plan e Operaciones)

UNIDAD FAE
(Preparación del Plan de Operaciones

COORDINACION FINAL
(Aprobación del Plan de Operaciones)

EJECUCION

CAPITULO XIII

SUPERVIVENCIA

INTRODUCCIÓN

13.1. GENERALIDADES

Es importante considerar que este capitulo no estará enfocado al campo de supervivencia respecto alimentación sino que más estará relacionada a esas actividades que nos permiten mantener la capacidad combativa, y estarán consideradas las actividades durante los dislocamientos, la conservación de la salud mediante el empleo de los primeros auxilios, medidas de protección etc.

Debemos estar conscientes que la única forma de sobrevivir en situaciones de combate es conociendo y aplicando algunas medidas de seguridad, y precauciones.

13.2. DESPLAZAMIENTOS

Durante los dislocamientos el combatiente debe observar algunas situaciones que permitirán mantener su capacidad combativa, debemos estar conscientes que las peores bajas son aquellas que exigen distraer la atención de los combatientes para evacuar al personal de heridos.

- Se deberá tener cuidado especial en mantenerse físicamente apto.
- Evitar desplazamientos en horas que el sol esta en su plenitud, considerando la presión del combate va a desgastar todavía más al combatiente.
- descansar regularmente y darse el cuidado que requieren los pies.
- De ser necesario utilice medias de nylon eso evitará que durante los desplazamientos se afecte sus pies.
- Evitar caminar por sectores pedregosos.
- Evitar caminar por lugares con gran cantidad de espinas.
- Protegerse las manos, etc.
- Durante los altos se deberá tener la precaución de mirar en el lugar en donde se va a descansar, evitando plantas, bichos y cualquier situación que puede causarle un infringimiento en su cuerpo.

13.3. ORIENTACIÓN

Este capítulo ya lo hemos considerado por lo que será de gran importancia para mantener la supervivencia de la unidad en el cumplimiento de una misión.

13.4. CONSERVACIÓN DE LA SALUD Y PRIMEROS AUXILIOS

Todo Comando debe saber de primeros auxilios, ya que ningún soldado tiene asignado su propio practicante y con toda probabilidad tampoco tendrá un practicante al lado cuando necesita este tipo de ayuda.

Los primeros auxilios son los primeros pasos que se toman para auxiliar a las personas lesionadas antes de que llegue el personal médico, son importantes para el soldado, quien puede necesitar de estos conocimientos bien sea en el campo de adiestramiento o en el campo de batalla.

¿Qué debo hacer y cuándo debo hacerlo?

Estas son las preguntas que siempre surgen en una emergencia. Aunque es obvio que la respuesta depende en sumo grado del tipo de lesión, hay cuatro pasos salvavidas que usted debe tomar INMEDIATAMENTE.

- Despeje la entrada de aire. Luego restaure la respiración y el latido del corazón, según sea necesario.
- De ser necesario, detenga la hemorragia.
- Administre tratamiento para el Shock.
- Aplique apósitos y vendajes.

Esto es lo que se debe hacer y el orden en que debe hacerse.

13.4.1. Efectos fisiológicos del calor

La fatiga en exceso debe ser evitada, cuando se este realizando un trabajo que demande un esfuerzo físico demanda que se considere un tiempo de descanso para cada jornada de trabajo, tratando de hacerlo con las medidas de seguridad necesarias y principalmente buscando un lugar que proporciona adecuada sombra.

- Los desplazamientos en horas de calor van a causar un mayor desgaste en los combatientes por la cantidad de deshidratación que tendrán eso puede causar algunos trastornos en el combatiente que no este con su preparación adecuada, entre los trastornos podemos determinar, insolación, calambres, etc.

- **Calambres.-** Son el resultante de un esfuerzo físico continuo que implica una excesiva sudoración, lo que demanda que el combatiente a perdido gran cantidad de sal de su cuerpo, estas reacciones pueden presentarse en cualquier parte del cuerpo siendo lo más usual en las piernas, brazos, paredes abdominales y pueden presentarse con vómitos, y otras formas de reacción dándose en algunos casos hasta desmayos.

- **Insolación.-** Es una situación grave, la misma que puede causar en algunos casos hasta la muerte caracterizada por elevada temperatura del cuerpo. Los síntomas son ausencia de sudor, fiebre, dolor de cabeza, nauseas, rostros congestionados y en casos extremos posibles delirios.

- **Medidas preventivas**

Como medidas preventivas para preservar la salud contra estos trastornos de salud deben ser observadas las siguientes precauciones:

- Beber bastante agua.
- Alimentarse
- Usar sal en cantidades extras

13.4.2. Heridas de bala

La hemorragia no controlada puede resultar en Shock y finalmente la muerte. Por esto es preciso que usted tome las medidas necesarias para detenerla. Tan pronto la víctima comience a respirar y su corazón esté latiendo, dedíquese a la tarea de detener la hemorragia.

La aplicación de un apósito con presión es preferible al uso de un torniquete. El torniquete sólo debe usarse como último recurso, ya que la víctima podría perder el miembro al cual se aplica el torniquete

13.4.2.1. El uso de un apósito con presión

- Determine si hay más de una herida. Un objeto que pase de un lado a otro de un cuerpo deja un orificio de salida más grande que el de entrada.
- Corte la ropa y quítela de encima de la herida. Corte la ropa siempre que sea posible, ya que al romperla o rasgarla se podría ocasionar más daño a la parte herida.
- No toque la herida ni trate de limpiarla. Manténgala tan limpia como sea posible, pero no la toque.
- Cubra la herida con un apósito de primeros auxilios y aplique presión sobre ella usando las tiras atadas al apósito. Si se requiere más presión, utilice otro apósito o coloque la mano sobre el apósito y apriételo bien dura por 5-10 minutos hasta que se forme un coágulo capaz de detener la hemorragia. En ningún momento quite el apósito colocado con presión; deje que lo haga un practicante o un doctor.

Si no tiene apósitos de primeros auxilios, use cualquier tela disponible. En una emergencia, la rapidez es más importante que la limpieza.

13.4.2.2. Torniquete

Recuerde, el torniquete sólo debe usarse como último recurso, cuenco el apósito colocado con presión, la elevación y la presión con la mano no detienen la hemorragia. Se debe usar cuando una pierna es amputada, aplastada o destrozada, o cuando la presión no detiene la hemorragia.

Los torniquetes se colocan entre la herida y el tronco. No lo coloque nunca directamente sobre la herida o la fractura. Nunca afloje un torniquete una vez que lo haya colocado.

Nota: Un torniquete es cualquier material flexible (una correa, soga, corbata, etc.) que se enrolla firmemente alrededor de un miembro para detener la circulación de la sangre.

13.4.2.3. Control del Shock.

Una vez que la víctima esté respirando y su corazón esté latiendo en forma debida, y luego de detener la hemorragia, el siguiente paso es controlar el Shock. El

Shock puede resultar de cualquier lesión, pero es más probable que se produzca en casos de lesiones graves.

Hay 4 indicios de Shock, que son:

- Estado de inquietud
- Sed
- Palidez
- Pulso acelerado

La persona que sufre de Shock también puede evidenciar los siguientes síntomas:

- Puede estar nerviosa, o puede estar calmada pero sumamente cansada.
- Puede estar sudando aunque tenga la piel fría y húmeda.

Al empeorar esta condición, la persona respira corta y rápidamente, o hasta jadea aunque no haya obstrucción en las vías respiratorias. También puede tener una mirada vacía. La piel puede tornarse manchada o azulosa, en especial alrededor de la boca.

Estos son los indicios del Shock. Veamos ahora lo que debe hacerse para controlarlo. Esta medida salvavidas consta de ocho pasos fáciles.

- Mantener a un nivel adecuado la respiración y la acción del corazón. Es posible que lo único que se tenga que hacer es despejar la entrada de aire, colocar a la persona en una posición que permita la salida de todo líquido que pueda obstaculizar la respiración, y vigilarla para evitar que se cierre la entrada de aire. Sin embargo, quizá sea necesario administrar respiración artificial y masajes al corazón por presión sobre el pecho.
- Detener la hemorragia.
- Aflojar la ropa apretada. Afloje la ropa alrededor del cuello y la cintura, y en los demás lugares donde esté apretada. Desate los cordones de los zapatos pero sin quitárselos a la persona.
- Animar a la persona. Hágase cargo de la situación.
- Entablillar toda fractura. Inmovilice la articulación arriba y abajo de la fractura. Como mínimo aplique 4 amarres para un brazo, y 5 para una pierna. Si la persona no ha perdido el conocimiento, colóquela de espalda con los pies

elevados de 6 a 8 pulgadas para aumentar el flujo de sangre hacia el corazón. Si tiene una herida en la cabeza, elévele la cabeza también. Sin embargo, no le mueva la cabeza si sospecha que hay fractura en el cuello a la espalda. Los movimientos bruscos pueden ocasionar la muerte o lesiones permanentes. Si está inconsciente, colóquela de lado o boca abajo con la cabeza hacia un lado para evitar que se ahogue. PRECAUCIÓN: No mueva a la persona si tiene una fractura, hasta tanto no se le entablille en forma debida.

13.4.2.4. Aplicación de apósitos y vendajes a las heridas

Tan pronto como sea posible se deben aplicar apósitos y vendajes en la herida para evitar la contaminación, y detener la hemorragia.

Los apósitos son almohadillas o compresas estériles para cubrir las heridas. Por envuelto en gasa. En campaña el apósito de uso común es el de primeros auxilios con vendas.

Le utilizan los vendajes para sostener apósitos en su lugar sobre las heridas, para sellar los bordes de los apósitos contra los microbios y la suciedad, y para producir presión sobre la herida a fin de detener la hemorragia. Un vendaje debe aplicarse firmemente, con los extremos bien asegurados para evitar que se suelten tanto el apósito como el vendaje. Sin embargo, no debe apretarse al extremo de detener la circulación de la sangre. Si es necesario hacer un nudo para sostener bien el vendaje, emplee un nudo llano por su gran seguridad.

Todos estos apósitos pueden usarse en muchas formas distintas. Las cosas más importantes que debemos recordar son que la herida se cubre con el apósito, y que los vendajes sostienen los apósitos en su lugar, sellan los bordes de los apósitos y producen suficiente presión para detener la hemorragia. He aquí algunos posibles usos de estos vendajes en las diferentes partes del cuerpo.

- **Aplicación del vendaje arrollado en la mano y el antebrazo (o el pie y la pierna)**

* Fije el vendaje en la palma de la mano o en la planta del pie.
* Aplique vueltas sucesivas en espiral, de modo que cada vuelta traslape 1/3 de la vuelta anterior.
• Sujete el vendaje abajo del codo o la rodilla aplicando varias vueltas circulares, y luego atándolo con un nudo llano.

- **Vendaje en forma de corbata para el codo (o la rodilla)**

* Doble el brazo y coloque la parte central del vendaje en la punta del codo.
* Lleve los extremos hacia arriba y crúcelos, extendiendo uno hacia abajo y el otro hacia arriba.
* Lleve las puntas al frente del codo y átalas con un nudo llano.

- Aplicación del vendaje enrollado en el dedo

* Fije el vendaje en la muñeca. Lleve el vendaje sobre el dorso de la mano y dé una vuelta completa en la base del dedo herido; luego dele una vuelta en espiral hasta la punta del dedo, y ahí dele otra vuelta completa.

* Pase el vendaje de nuevo a la base del dedo y luego a la punta con vueltas espirales bien abiertas.

* Aplique el vendaje hacia arriba en el dado con vueltas espirales cerradas y luego haga una vuelta circular en la base. Extienda el vendaje hacia arriba por el dorso de la mano y sujételo en la muñeca mediante varias vueltas circulares superpuestas, y luego átelo con un nudo llano.

- Aplicación del vendaje arrollado en el pecho o la espalda

* Sujete el vendaje y haga varias vueltas traslapadas alrededor del cuerpo.

13.4.2.5. Cuidado de los pies

La característica del terreno demanda que los movimientos serán en su mayoría por terrenos secos lo que demandara que un combatiente se cuide para poder cumplir su misión sin molestias considerando que los pies son la base fundamental para su movilización, para lo cual evitará usar calzado apretado, use medias que absorban el sudor y además puede usar medias nylon interiormente para evitar ampollamientos en los pies.

13.4.2.6. limpieza del cuerpo

La limpieza del cuerpo es la principal defensa contra lo s gérmenes infecciosos, siendo posible el baño o limpieza diaria será lo ideal pero de no ser posible se tratará de realizar el aseo de las partes de, cuerpo en donde es más frecuente la transpiración, axilas, manos dientes boca etc.

13.4.2.7. vestuario

El mantener el vestuario en perfectas condiciones de aseo, al igual que usar ropa holgada van a permitir que le combatiente sea menos propenso a tener enfermedades principalmente de tipo cutáneo que si bien no son de gran importancia pero que resulta molestosas para cualquier persona.

13.5. PRIMEROS AUXILIOS A ESTAS DOLENCIAS.

Es necesario que el combatiente tenga los conocimientos básicos que le permitan proporcionar los primeros auxilios en el campo de batalla.

13.5.1. Restaurar la respiración y el latido del corazón.

Compruebe inmediatamente la respiración y el latido del corazón. La persona está respirando si el pecho se mueve o si usted siente la expulsión del aire al

colocar la mano u oreja cerca de la boca y la nariz. De ser necesario, despeje la entrada de aire. El corazón se ha detenido si la persona no tiene pulso alguno, si ha perdido el conocimiento y esta fláccida, y si tiene dilatadas las pupilas de los ojos.

Para determinar la presencia o falta de pulso, coloque las puntas de los dedos en el cuello de la persona, al lado de la tráquea. Si no puede palpar el pulso, inicie de inmediato la administración de masajes al corazón por presión sobre el pecho.

Si no hay respiración ni latido del corazón, debe administrar de inmediato la respiración artificial y los masajes al corazón por presión sobre el pecho, y alternar ambos métodos.

13.5.2. Respiración artificial

Hay dos métodos de respiración artificial que usted debe saber - el de boca a boca, y el de presión sobre el pecho y elevación de los brazos. Emplee la presión sobre el pecho y la elevación de los brazos, solo en los casos en que la persona tiene la cara destrozada, o se encuentra usted en un ambiente tóxico usando una máscara que no cuenta con un dispositivo de resucitación. Emplee el método de boca a boca a menos que la baja tenga una grave fractura en la Mandíbula, heridas en la boca, o mandíbulas fuertemente cerradas a causa de convulsiones. En este caso use la variación de boca a nariz del método de boca a boca; es decir, sople aire por la nariz de la persona, en vez de por la boca.

13.5.3. El método de boca a boca (nariz)

- Coloque a la víctima de espaldas.
- Mueva la cabeza de la baja hacia un lado y con los dedos sáquele de la boca cualquier cosa (vómito, mucosidades, alimentos, etc.) que pudiera obstruir la

entrada de aire. Si la baja usa dentadura postiza completa o parcial, sáquesela de la boca.

- Ponga la cabeza boca arriba e inclinada hacia atrás de modo que la barbilla quede hacia arriba. Para que la lengua no obstruya la entrada de aire, coloque la mandíbula interior tan atrás como sea posible, para que se extienda hacia arriba. A menos que lo impida la lesión, use el método de sacar la mandíbula hacia afuera con el pulgar, es decir, coloque el pulgar en la boca de la baja y agarre firmemente la mandíbula inferior, elevándola y sacándola hacia afuera. Se pueden usar las dos manos para sacar la mandíbula hacia afuera, cuando la mandíbula está tan estrechamente cerrada que no permite introducir el pulgar en la boca. Agarre los ángulos de la mandíbula inferior con ambas manos apenas de bajo de los lóbulos de las orejas, y elévela con fuerza hacia afuera. Luego ábrale los labios a la baja, empujándole con los pulgares el labio inferior en dirección de la barbilla.

13.5.4. Respiración artificial

- Con los dedos ciérrele la nariz a la persona y coloque la boca firmemente sobre su boca. Si emplea el método de boca a nariz, selle la boca de la persona y sople por su nariz. Ciérrele los labios firmemente con dos dedos, colocándolos a lo largo de la boca.
- Sople dentro de su boca o nariz hasta que el pecho se eleve.
- Quite la boca de la entrada de aire de la víctima y escuche si hay salida de aire de los pulmones. Si no hay salida de aire, examine la posición de la quijada y de la cabeza, antes de volver a soplar otra vez. Si aún no hay salida de aire, coloque a la persona de lado y dele un golpecito en la espalda entre los hombros. Nuevamente

use los dedos para sacarle de la boca cualquier objeto extraño que pudiera haberse desalojado en la garganta.

13.5.5. Cuidados

Ante la presentación de calambres y deshidrataciones así como insolaciones producidas por efectos del calor o exceso de trabajo con un exagerado esfuerzo físico, quemaduras leves que causan molestias en el combatiente, se deberán observar las siguientes precauciones o cuidados:

- Cubrir la cabeza y cuerpo durante el día.
- Usar uniforme o ropas holgadas.
- Proteger el cuello con un pañuelo.
- Usar protección para el rostro
- Toma las medidas preventivas vacunas, etc.

Ante la presencia de enfermedades endémicas en este sector por ser parte de la región Costanera se caracteriza por la presencia de la malaria y otras enfermedades producto de la picazón de insectos lo que demandará cuidados preventivos ante las picaduras, así como también podemos evitar con una adecuada protección mediante el uso de repelentes o en casos usar medicinas con complejo B siempre bajo vigilancia médica.

13.6. ALIMENTACIÓN

Se debe considerar como ya se indico con anterioridad el que se prevea un sistema de raciones que tengan las suficientes calorías que mantengan a los combatientes con la capacidad combativa que se requiere y esto únicamente se podrá alcanzar mediante el entrenamiento.

13.7. AGUA

El agua es un elemento vital en la vida de las personas y por consiguiente un combatiente que se encuentra actuando bajo diferentes presiones emocionales, psicológicas etc. va a demandar el consumo de agua para lo cual se debe considerar

algunas medidas de precaución para evitar los efectos que pueden ser provocados a consecuencia de la falta de agua:

- El combatiente debe aprender a consumir el agua en forma prudente bebiendo pequeñas cantidades de agua, sin tener que saciar toda su sed.
- Purificar el agua siempre que sea posible.
- Conservar el agua del cuerpo, y la forma como puede hacerlo es manteniéndose puesto el uniforme, debemos conocer que este evita la evaporación rápida del sudor.
- En el sector encontramos pequeñas cantidades de agua las mismas que exigirán para su consumo el que tengamos que purificarla pues aquí no encontramos vertientes o corrientes de agua.

13.8. PROTECCIÓN

El hombre por naturaleza busca su protección pero las circunstancias del combate convertirán al combatiente en que me importista y descuida su protección por lo que amerita que se tomen las siguientes medidas de precaución considerando que el soldado en perfectas condiciones es de mayor utilidad, y que es justificable tener una baja por acción del enemigo mas no por descuido propio:

- No se debe dormir directamente con el contacto del cuerpo a la tierra, consideremos que existen bichos que pueden producir alteraciones en nuestro cuerpo y consecuentes molestias.
- se debe tener como medida de precaución el emplear un plástico, u otro objeto que permita evitar en algo la acción de insectos y bichos.
- Antes de acostarse revise y percátese que no existen Hormigas u otro tipo de insectos que no le van a permitir su descanso.
- Prevea siempre la seguridad de su personal concientisándoles de que el esfuerzo que realiza en determinado momento permite que sus compañeros descansen y que por consiguiente Ud. También podrá descansar.
- Prevea que el tiempo de guardia que realiza cada combatiente sea prudente pues la presión del combate exige que no sean tiempos prolongados.

13.9. PICADURAS DE ALACRÁN

Hay descolorimiento e hinchazón local, con dolor parecido al de la picadura de una avispa por lo menos por 30 minutos, y a veces hay reacciones alérgicas. hay una sensación de hormigueo o ardor. Los adultos sienten mucho malestar. Los niños pequeños pueden ponerse inquietos, luego les da náuseas seguidas de calambres en los musculosa abdominales y en otros musculosa, y posteriormente puede haber convulsiones.

13.9.1. Tratamiento

Coloque hielo o lodo fresco sobre el área por un período de dos horas, manteniendo el brazo o la pierna afectada más baja que el resto del cuerpo. Si la picadura no es en un brazo o una pierna, la única medida de primeros auxilios que puede usarse es la aplicación de hielo o lodo.

13.10. MORDEDURAS DE CULEBRAS VENENOSAS

Mantenga a la persona quieta. Coloque un torniquete ancho (tela, correa, etc.) entre la mordedura y el corazón. No deje que el torniquete detenga el flujo de sangre. Compruebe el pulso en un punto abajo del torniquete. Busque ayuda médica. Trate todas las mordeduras como si fueran venenosas.

13.11. QUEMADURAS GRAVES

- 1er. Grado - la piel está roja
- 2do. Grado - la piel está ampollada
- 3er. Grado - la piel está chamuscada y los tejidos destruidos

13.11.1. Tratamiento

Quite la ropa que no esté pegada a la quemadura. Cubra la quemadura con un apósito seco y estéril, o con el material más limpio que haya disponible. NO APLIQUE GRASA NI UNGÜENTO.

Evite toda contaminación adicional. El agua fría o de hielo aplicada a las quemaduras de 1er. y 2do. grados generalmente reducen el dolor y la extensión de la quemadura. Dele a la víctima pequeños sorbos de agua fresca con sal o bicarbonato de soda dele tratamiento contra el shock, y evácuela tan pronto como sea posible.

CAPITULO XIV

APOYO ADMINISTRATIVO

INTRODUCCIÓN

14.1. GENERALIDADES

El apoyo Administrativo en las Operaciones de Comandos sé vera caracterizado por ser de tipo irregular, y estará influenciado como es lógico por las peculiaridades de la región, las mismas que impondrán restricciones principalmente al conducir acciones ofensivas. El clima, la vegetación, los grandes espacios vacíos, la carencia de recursos locales son factores que implican en algunas ocasiones a que se adopte medidas que no son comunes, destacándose la iniciativa y creatividad para poder proporcionar el apoyo administrativo con la mayor eficiencia posible.

Las operaciones de Comandos se verán caracterizadas principalmente por una gran descentralización en las acciones con fuerzas operando en zonas enemigas, lo que exige una flexibilidad mayor que en otro tipo de operaciones.

El que exista unidades que puedan prestar el apoyo administrativo a las unidades que están en combate van a revertir gran importancia y por supuesto deberán tener un entrenamiento similar a un combatiente pues en algún momento determinado de las operaciones en su actividad de abastecimiento tendrá que convertirse en un combatiente de similares características pues deberá afrontar movimientos a distancias y lugares en donde pueda proporcionar los abastecimientos.

14.2. PERSONAL

14.2.1. Efectivos

Esta actividad viene a ser de gran importancia principalmente para las unidades superiores las mismas que deber mantener un registro del personal por lo que amerita que antes de iniciar las operaciones los comandantes en este nivel presentan un registro de como esta conformada la unidad antes de salir a cumplir misiones de Comandos.

Esta situación demandará que los oficiales realicen los esfuerzos necesarios a pesar de las situaciones de combate para informar periódicamente de al situación de su unidad.

14.2.2. Reemplazos

Este tipo de operaciones no van permitir el que se aplique un sistema de reemplazos, debemos considerar que se requerirá tener unidades estructuradas desde el inicio de cada operación, pues será difícil el acoplarle a un combatiente una vez

que las unidades ya se encuentren en combate, aquí se debe considerar que lo más factible es la conformación de una nueva unidad y asignarle una misión de similares condiciones.

La importancia de empleo de este tipo de unidades recae en que la organización es determinada para el cumplimiento de una misión.

14.2.3. Moral y servicios de personal

Las condiciones climáticas, las características de la vegetación, sumado el estado de tensión producto del combate amerita que el soldado este preparado para afrontar estas adversidades y será de gran importancia la influencia y liderazgo que ejerzan los comandante en este nivel para mantener la moral en alto, las medidas que pueden ser adoptadas son:

- Perfecto entrenamiento
- Suficiente abastecimiento en clase l y V.
- Extremado grado de liderazgo.
- Mantenerles informados de la situación que esta pasando.
- Reconocimiento a sus acciones.
- El Comandante deberá llevar un diario permanente para no olvidar las acciones y pedir su reconocimiento.
- Realizar el esfuerzo necesario por recuperar los fallecidos.

14.2.4. Sepultamiento.

Las condiciones del combate van a determinar que en algún momento el personal que ha fallecido no pueda ser evacuado, por lo que se deberá considerar en la preparación de la patrulla el que exista hombres que transporten fundas adecuadas para poder realizar entierros aislados teniendo en cuenta de realizar el respectivo registro valiéndose del GPS. Para proceder a su recuperación.

Es importante esta actividad puesto que el dejar los fallecidos abandonados en el campo de batalla influirá en la moral del personal.

Si las condiciones del combate permitan el que se pueda evacuar al personal de fallecidos el comandante en cada nivel deberá realizarlo, pero si la circunstancia no permite considerando que por la influencia del clima tiene tendencia a su descomposición más rápida por lo que se procederá a realizar entierros aislados.

14.2.5. Personal Capturado

El soldado debe estar capacitado para afrontar las dos circunstancias adversas que se presentan en el campo de batalla y es específicamente el que sea capturado como el de tener que conducir a personal enemigo capturado.

En este punto consideraremos la situación en que el soldado es capturado, por lo que requiere que tenga una preparación especial para poder afrontar los maltratos que será objeto de sus captores, debe saber que su obligación recae en

informar su Grado, Nombre y que en especial debe olvidar toda las actividades que estaba realizando, pues debe tener presente que cualquier información que Ud. de al enemigo puede ser perjudicial para el resto de la unidad.

Además debe tener presente que el haber caído prisionero no se a terminado su existencia, recuerde que siempre debe tener presente en aprovechar la mínima oportunidad para evadirse, considere que el enemigo en algún momento llega a familiarizarse de Ud. Y ese es el momento más apropiado para poder salir, considere que en cualquier situación que le tenga el enemigo debe estar presente en su mente el de regresar a su territorio y por supuesto para poder cumplir con este propósito debe estar preparado físicamente por lo que debe aprovechar toda oportunidad para mantenerse físicamente apto.

14.3 LOGÍSTICA

14.3.1. Generalidades

Las características de los combates irregulares determinan que se considere un sistema especial de abastecimientos que permitan mantener la capacidad combativa de las unidades, debemos tener presente que el empleo de las fuerzas será en territorio hostil lo que no nos va a permitir explotar recursos locales.

14.3.2. Abastecimientos

Se debe tener presente que los Comandos deben tener la preparación suficiente para poder cumplir con su misión impuesta basándose en un auto abastecimiento, se puede mantener la capacidad combativa teniendo escondites con abastecimientos que permitan explotar en momentos determinados, además el soldado debe estar preparado para consumir en forma disciplinada su alimentación.

14.3.2.1. Clase l

En lo que respecta a Clase l se debe prever que las raciones tengan las calorías suficientes que suplan el desgaste del Comando.

- Debe mantenerse una estricta disciplina en la preparación de sus alimentos, así como también no descuidar la seguridad en momentos de consumo.
- Las Actividades de este tipo principalmente durante la noche son más apropiadas evitando en lo posible producir humo, y explotando las técnicas de huecos, y con la mínima cantidad de fuego pudiendo ser velas, pastillas químicas, etc.

14-3.2.2. Clase V

- Es conveniente que se hagan consideraciones para este tipo de abastecimientos considerando su volumen y peso.
- Para este tipo de abastecimiento será de gran importancia el entrenamiento y preparación del personal pues influirá en el consumo exagerado o de acuerdo a la situación en que se desarrolle el combate.
- Se deberá considerar que la munición del personal de fallecidos y heridos servirá para reabastecerse en el cumplimiento de la misión asignada.
- Manteniendo la misma política de otras clases se puede mantener depósitos aislados que permitan mantener la capacidad combativa.
- Para el cumplimiento de Operaciones Especiales se hace necesario tener hombres de apoyo en el interior que permitan abastecer de los medios y recursos.
- Se hace importante también considerar para la planificación de Operaciones Especiales que deben existir hombres infiltrados con anterioridad que sean quienes permitan que los combatientes puedan tener el conocimiento y el apoyo en historias ficticias, cédulas boletos de viaje etc.

14.3.2.3. Otras Clases

Esta otras clases deben ser consideradas en el planeamiento para que el personal lleve el material especial necesario para el cumplimiento de a misión.

- De presentarse necesidades especiales se solicitará al escalón superior cuando mantenga contacto dando parte de las novedades, y será responsabilidad del comando superior el de hacer llegar a un sitio preestablecido el material requerido.

14.3.2.4. Mantenimiento

El polvo,. La temperatura, acelera el desgaste del material, principalmente del armamento. En vista de esta situación las actividades de mantenimiento deberán merecer un cuidado especial.

- Se deberá prestar atención el realizar el mantenimiento del armamento en forma temporal, actividades que serán realizadas extremando las medidas de seguridad.
- El material antes de salir al cumplimiento de la misión deberá ser comprobado de su funcionamiento, además deberá ser cambiado aquel que se presente defectuoso.

CAPITULO XV

CAMPO DE PRISIONEROS, EVASIÓN Y ESCAPE

15.1. GENERALIDADES.

Esta materia de instrucción tiene por objeto, preparar al individuo para resistir interrogatorios, evitar capturas y fugarse en caso de ser capturados.

15.1.1. Conceptos:

15.1.1.1. Supervivencia.- es el conjunto de normas y procedimientos que sigue un individuo para vivir en condiciones adversas, fuera de su unidad, detrás de líneas enemigas, en áreas controladas por la guerrilla o durante cautiverio como prisionero de guerra.

15.1.1.2. Evasión.- es la acción de eludir la captura física por parte del enemigo o la guerrilla.

15.1.1.3. Evadido.- es la persona que estando detrás de las líneas enemigas logra eludir la captura física.

15.1.1.4. Fugitivo o escapado.- Es el individuo que habiendo sido capturado por el enemigo logra fugarse.

15.1.1.5. Escape o fuga.- Es la acción de burlar la custodia enemiga mediante fuga.

15.1.1.6. Dispositivo de evasión y escape.- Son las organizaciones furtivas (a escondidas) establecidas en áreas dominadas por el enemigo, con el propósito de ayudar a los evadidos y fugitivos.

15.2. DEFENSA DE INFORMACIÓN EN EL CAMPO DE PRISIONEROS.

En la historia de la humanidad se encuentran muchas narraciones de las torturas, malas condiciones de vida y alimentación que han impuesto los ejércitos a los prisioneros enemigos. La condición de prisionero es degradante y puede sucederle a cualquier combatiente, aun a los más capacitados.

Verdad es que existen garantías según el CONVENIO DE GINEBRA, para el prisionero de guerra; pero también es real el maltrato y las torturas a que son sometidos los prisioneros. Por otra parte la condición de ser prisionero no debe cambiar el espíritu del soldado y combatir será su deber primordial, esté solo o

con su unidad, siempre estará pensando en fugarse para volver a las líneas o territorio amigo, porque su pérdida repercute en la eficiencia combativa de su unidad.

15.2.1. Comportamiento del prisionero y del enemigo durante la captura:

Al ser capturado, el enemigo tratará de obtener información, un soldado valeroso y digno solo dirá su nombre, su grado y número de serie. El que es capturado olvidará el nombre de su unidad, la ubicación y composición de tropas y en general no revelará ninguna información militar. Por lo general en las primeras líneas enemigas no perderán el tiempo con un prisionero que no les dice lo que quisieran saber, los interrogadores son más hábiles en la retaguardia, ellos se valdrán de todas clases de artimaña inimaginables para vencer la resistencia del prisionero. Algunas veces procurarán enfurecerlo con insinuaciones esperando que con su ira el prisionero revele la información requerida, otras veces un interrogador le eximirá de las torturas que reciben los otros, con el fin de ganarse su confianza y gratitud, otras veces pretenderán ser representantes de la Cruz Roja Internacional, para conseguir informes.

Hay que evadir a los soplones que pasan por aliados o soldados compañeros, hay que tener cuidado de hablar con extraños, ni aún con sus compañeros sobre asuntos militares.

Es indispensable mantener una actitud alerta; una mente despierta y un comportamiento militar valeroso; esto, y la observación de cortesía militar son las únicas normas que deberá tener un prisionero; controle sus emociones, no sea insolente ni arrogante, pero siéntase profundamente que pertenece al mejor ejército del mundo y busque la manera de escapar cuanto antes, recuerde que la mejor manera de librarse de los interrogadores enemigos es manteniéndose libre de caer en sus manos o escapando.

15.2.2. Derechos y obligaciones como prisionero de Guerra:

El prisionero de guerra tiene derecho a:

- Recibir vivienda y vestido higiénico y protectores.
- Recibir suficiente alimento para estar bien de salud.
- Recibir cuidado médico adecuado.
- Recibir medios necesarios para una higiene adecuada.
- Practicar su religión.
- Conservar propiedad personal, excepto armas, equipo militar y documentos militares.
- Enviar y recibir correo.
- Recibir paquetes que contengan alimentos, vestidos, materiales educativos, religiosos o recreativos.

- Seleccionar un compañero PG para que lo represente.
- Recibir trato humano de sus captores.
- Tener un ejemplar de la Convención de Ginebra sobre prisioneros de guerra y sus anexos, incluyendo cualquier acuerdo especial, ubicados en donde Ud. pueda leerlos.
- Deben estar redactados en su idioma. Si están ubicados en donde no pueda leerlos, Ud. tiene derecho a un ejemplar si lo pide.

Como prisionero de guerra Ud. tiene la obligación de:

- De a sus captores solo su nombre, rango, número de serie y fecha de nacimiento.
- Obedezca todas las reglas legales establecidas por sus captores.
- De ser requerido por sus captores, debe desempeñar trabajos que no se relacione con lo militar y no sea humillante, peligroso o mal sano.

15.3. FACTORES QUE FAVORECEN LA FUGA O ESCAPE HACIA LAS LÍNEAS O TERRITORIOS PROPIOS.

La fuga es un deber del soldado:

- Para con su país y su unidad.
- Para evitar las penalidades y degradaciones a las que está sometido un prisionero.
- Las bajas debilitan a su unidad.
- El escaparse distrae al enemigo.
- Es un medio de información militar.

Durante la operación el evasor o fugitivo debe moverse como en reconocimiento o patrullaje, debe quitarse todas las insignias de su uniforme, pero siempre deberá conservar un documento militar que le acredite el reintegrarse a sus propias tropas.

FACTORES:

15.3.1. Confusión durante el combate.-

El prisionero tiene la ventaja de las numerosas tareas que se asigna a las tropas en primera línea de combate. Durante el fuego de artillería propia y los ataques aéreos a baja altura son excelentes oportunidades para escapar porque durante ellos y aún después, el enemigo se desorganiza buscando protección.

15.3.2. Guardia sin experiencia.-

El soldado está preparado para combatir y la más remota idea en el combate será la de que un combatiente dentro de sus tareas puede ser vigilar

prisioneros. Siempre estará preocupado por la seguridad personal y no por la de los prisioneros, hay que aprovechar esta inexperiencia del guardia para lograr la fuga.

15.3.3. Mejor condición física.-

Puede el prisionero estar cansado o extenuado, en los momentos de su captura; pero, siempre estará en mejores condiciones físicas que en cualquier momento posterior. Las largas marchas forzadas a que son sometidos los prisioneros sin vestido adecuado, sin atención médica, sin alimentos, disminuirá su resistencia, mientras más lejos del frente se halle el soldado, más débil se encontrará.

15.3.4. Cerca de su unidad.-

Esto no es factor que favorecerá la fuga pero si vigorizará el esfuerzo de la misma. Mientras más lejos del frente marcha un prisionero, será más difícil su plan de fuga por la distancia de las líneas o territorio amigo.

Aunque estos factores hacen más favorables el rescate inmediato, la obligación de todo soldado es la de escaparse en cualquier momento. Sino puede hacerlo en el área de líneas del frente, no perder las esperanzas. Aguarde siempre la mejor oportunidad, las fugas que tiene más éxito son las que se logran durante las marchas, cuando estas son motorizadas el polvo que levantan los vehículos pueden ocultar sus movimientos, especialmente en lugares donde la columna se extiende o en curvas de las carreteras.

15.4. PROCEDIMIENTOS DE LA EVASIÓN.

Los principios fundamentales que se deben aplicar para la evasión son los mismos que se ponen en práctica en el patrullaje y en los reconocimientos:

15.4.1. Asegurar la voluntad de vivir.

El combate moderno con sus modalidades de movilidad y dispersión de las unidades menores, a multiplicado las oportunidades para que los soldados se queden aislados en combate, colocándoles en situaciones psicológicas muy difíciles que pueden llevarle a la desesperación y aún a la muerte.

La voluntad de vivir es un factor mental decisivo y el mínimo de conocimientos de supervivencia le ayudarán en la conservación de su vida ya esté solo o acompañado; porque, de cualquier manera experimentará problemas emocionales resultantes del miedo, la desesperación y el aislamiento, aunados con sensaciones físicas provocadas por heridas, hambre o sed.

Si Ud. está preparado mentalmente para superar todo obstáculo y acepta pacientemente lo peor, sus posibilidades de salir vivo aumentarán enormemente.

Si Ud. está solo, el choque emocional de encontrarse aislado detrás de líneas enemigas, en áreas desoladas o en manos enemigas puede ser reducido, si Ud. recuerda que la palabra clave es: **SUBSISTIR.**

15.4.2. Situación bien apreciada.

Del estudio bien detenido y bien orientado de la situación dependerá su vida. Debe considerar los siguientes elementos: usted, el enemigo y el terreno.

15.4.2.1. Usted mismo: Espere lo mejor, pero esté preparado para lo peor, recuerde su entrenamiento y trate de ponerlo en practica, después de todo se recibe entrenamiento para esto, y la diferencia reside en que ahora es real, así se podrá aumentar las posibilidades de sobrevivir. Se debe buscar un lugar seguro y cómodo lo mas pronto posible; se debe hacer un balance de lo que se tiene y hay que realizar un planeamiento, esto aumenta la confianza.
Hay que mantener la calma y se debe recordar en donde se está y a donde se debe ir.

15.4.2.2. El enemigo: Se debe vigilar los hábitos y rutinas del enemigo, su plan debe basarse en esta consideración, "Se debe conocer en donde está el enemigo, pero el enemigo no debe conocer su ubicación".

15.4.2.3. El terreno: Muchas veces gran parte del temor que se tiene, reside en que se está en territorio extraño. Se debe orientar por los accidentes del terreno o por cualquier otro medio, y hay que recordar la última información transmitida por el comandante.

15.4.3. La urgencia debe ser rechazada.

- No se debe estar con apresuramientos por moverse, esto trae como consecuencia que se sea menos cuidadoso y se podría tomar riesgos innecesarios, para terminar siendo capturado.

- No hay que perder la moral: el perder la moral limita la capacidad de pensar, si alguna circunstancia llega a irritar al combatiente, este debe serenarse,

- El soldado debe afrontar los hechos y los peligros, caso contrario vendrá el fracaso.

15.4.4. Buscar y recordar la ubicación.

Todo el momento se tendrá presente las costumbres existentes en la región en la que el soldado se encuentre, no hay que adelantarse en localizar

distancias recorridas, hay que evitar engañarse con accidentes del terreno parecidos a los que se conoce, reconocer bien los accidentes y evitar encontrarse con el enemigo será un objetivo del combatiente.

15.4.5. Suprimir el miedo y el pánico.

La sensación de miedo es normal porque este da la energía extra se necesita para afrontar los riesgos, hay que conocer el miedo y saber controlarlo.
Cuando existe una herido o dolor, es más difícil para controlar el miedo, el dolor muchas veces es causa de pánico, y el soldado puede actuar sin pensar.
Otra de las causas del pánico es el aislamiento, reconocer estos signos es muy importante para sobreponerse a la desesperación que puede llevar al suicidio o a la captura.
La mente debe estar ocupada en la planificación del escape, entre otras cosas es necesario mantenerse ocupado en cualquier labor.

15.4.6. Improvisación.

Siempre hay algo que hacer para mejorar la situación, hacer un listado de lo que se necesita para la evasión, se debe tomar nota de lo que se tiene y a partir de esto se comienza a improvisar. Se tendrá que afrontar nuevas y desagradables condiciones, manteniendo la voluntad de vivir.
Es necesario guardar piezas de metal por muy insignificantes que parezcan, con clavos y alfileres se puede improvisar. Botones, cierres; con latas viejas se puede hacer. Cuchillos y recipientes para alimentos; con bloques de madera, pedazos de lona y hojas secas puede hacerse: vestidos y zapatos.

15.4.7. Salvar y valorar la vida.

El comenzar un planeamiento de escape hacia las fuerzas amigas, hace al soldado sentirse mejor.
Hay que conservar la salud y la fuerza, las heridas y enfermedades reducen las oportunidades de escapar y sobrevivir.

Se debe ser cuidadoso a pesar del hambre, el frío y la fatiga, las buenas condiciones físicas salvarán al soldado.
Jabón y agua es una medida preventiva básica, para evitar enfermedades como salpullido o infección de hongos; es necesario consumir sal, para compensar el desgaste producido por sudor y evitar el agotamiento.

15.4.8. Tratar de actuar como los nativos.

Cuando se deba cruzar un poblado es necesario actuar como un morador del mismo, observando sus costumbres e imitándolas. Cualquier diferencia con

sus costumbres, lo harán sospechoso. Hay que evitar atraer la atención, no se debe interesar por las mujeres de los moradores del sector.

15.4.9. Aprender principios básicos de supervivencia.

La mejor seguridad para sobrevivir, es la de conocer las técnicas de supervivencia tan completamente como sea necesario. Los problemas que se presenten serán solucionados y se evitará que sobrevenga el pánico.

El entrenamiento debe ser duro porque este representará la conservación de la vida; es necesario aprender nuevas técnicas de supervivencia y ponerlas en práctica. Todo el tiempo se tendrá presente que la naturaleza y sus elementos son amigos del soldado y no sus enemigos.

15.5. EVASIÓN DE GRUPOS DE COMBATIENTES.

Cuando se trata de la evasión de un grupo se deben considerar los siguientes factores:

15.5.1. Organización de las actividades de supervivencia del grupo.

- La supervivencia del grupo depende estrictamente de la organización de sus hombres, a fin de que, todos y cada uno conozcan lo que deben hacer y las circunstancias en las que deben hacerlas. Es necesario mantener el grupo constantemente informado, trazarse un plan y cumplirlo.

- Las tareas que se asignen a los miembros del grupo deben estar acordes con sus capacidades personales; se debe probar en varias formas las aptitudes del personal.

- La responsabilidades más graves recaen sobre el más antiguo del grupo. Un buen comandante procurará evitar el pánico, la confusión y la desorganización. Es indispensable establecer lo más pronto la cadena de mando, que debe incluir a todos los miembros del grupo. Hay que probar que cada hombre conozca y ocupe el lugar que le corresponde dentro de esta cadena, y que se familiarice con deberes propios y de los demás, no hay que dejar oportunidad para que en lo posterior se manifiesten actos de indisciplina de ningún miembro del grupo.

15.5.2. Comando del grupo.

La supervivencia del grupo es la más dura prueba de efectividad en el mando. El prestigio del mando se mantiene por el prudente uso de él.

El ejemplo es el medio más valioso del mando, la supervisión constante previene el cometer errores. Se debe evitar el descuido que produce la fatiga, el hambre y el frío. El comandante debe conocer a sus hombres, a la vez que deberá

preocuparse del bienestar de ellos a medida de las posibilidades. Al que comande el grupo no debe importarle la situación, nunca debe darse la sensación de indecisión.

15.5.3. Desarrollo del sentimiento de mutua dependencia.

Es necesario enfatizar que los heridos y enfermos no sean abandonados y que es obligación de los miembros del grupo depender uno del otro para sobrevivir, esto fomenta alta moral y unidad del grupo. Cada individuo recibe apoyo y fuerza de los demás.

15.5.4. No se creará situaciones imaginarias.

El éxito de la supervivencia depende de no crear situaciones imaginarias. Considérese los hechos y se tomará decisiones inmediatas.

En general el éxito de una evasión depende de la propia iniciativa, determinación, paciencia y valentía.

15.6. ORGANIZACIÓN EN EL CAMPO DE PRISIONEROS DE GUERRA.

En vista que es más fácil la fuga individual que la colectiva, es necesario en el campo de prisioneros de guerra la conformación de comités, con el objeto de planear y organizar las fugas.

Estos comités se conformarán previa una estricta selección del personal, y sus miembros harán voto secreto de favorecer las fugas de sus compañeros.

La jerarquía militar se mantiene siempre, aunque todas las insignias y demás marcas de uniforme deberán ser sacadas del mismo; las jerarquías solo se reconocerán por tarjeta o ficha de identificación que siempre llevarán consigo los prisioneros.

15.7. MANEJO CON PRISIONEROS DE GUERRA

15.7.1. Prisioneros de Guerra

El trato a los prisioneros de guerra está estipulado en un acuerdo Internacional (Convención de Ginebra sobre trato de los prisioneros de guerra, 12 de Agosto de 1.949). Mientras la unidad está empeñada en operaciones de combate, una vez que se ha establecido contacto, normalmente emplea indiscriminadamente su potencia de combate. Es mucho más importante capturar a un individuo que matarlo. Los mensajeros, los oficiales superiores enemigos o los miembros de una nueva organización pueden ser muy valiosos para el personal de inteligencia. Las siguientes medidas de gran importancia, se aplican a todos los prisioneros de guerra:

15.7.1.1. Captura, Desarme y Registro

Los prisioneros de guerra, pueden ser capturados solos, en pequeños grupos o en grandes grupos detrás de las líneas enemigas, detrás de nuestras líneas, pero en todas las circunstancias los prisioneros deben ser desarmados tan pronto como sea posible y registrados para retirarles cualquier arma que pueda atentar contra la integridad nuestra.

Los artefactos que se les decomisen deben ser evacuados a través de nuestros canales lo más pronto posible, tomando las medidas de seguridad pertinentes.

El registro que se haga a los prisioneros de guerra debe ser minucioso, para evitar de esta manera la destrucción de lo que pudieran tener y que sean válidos como información. Al evacuar al prisionero de guerra, a escalones más altos, se deben enviar los documentos identificando al prisionero de guerra.

Si se decomisan artículos y equipos militares provenientes del enemigo, deben ser evacuados por los canales logísticos y de mandos respectivos.

15.7.1.2. Segregación

Al capturar a los prisioneros de guerra, se les debe exigir que mantengan el silencio y de acuerdo a los antecedentes obtenidos del registro segregarlos a los siguientes grupos:

= Oficiales
= Clases
= Soldado raso
= Desertores
= Civiles hombres
= Mujeres (En lo posible evaluarlas separadamente).
= Personal de adoctrinamiento político.

Esta segregación exitosa no permite que alguno de los miembros de un grupo se comunique con otro. Al ser trasladado al cuartel general, se los debe conducir al puesto de recolección de prisioneros de guerra.

15.7.1.3. Rotulación

Después de realizar la segregación debe ser rotulado con un membrete el cual contenga las circunstancias en que fue capturado.

15.7.2. Categoría de los Prisioneros de Guerra:

Categoría "A":

Incluyen prisioneros de guerra de altos niveles, como:

- Generales, Jefes de E. M., de Brigada o Unidades más grandes, etc.

- Personal científico y técnico con conocimientos de nuevo armamento.

- Oficiales, Políticos y personal de guerra, que tengan conocimientos amplios de las capacidades lingüísticas del enemigo, personal que conoce sobre comunicaciones, claves y equipos criptográficos del enemigo.

Categoría "B":

Prisioneros de guerra cuyo conocimiento del enemigo es de valor suficiente para merecer un segundo interrogatorio.

Categoría "C":

Prisioneros de guerra cuya información es solamente de valor táctico y por eso no merece un segundo interrogatorio.

Categoría "D":

Prisioneros de guerra que no tienen ningún valor para inteligencia.

15.7.3. Evacuación.

Todo prisionero capturado hasta el nivel de brigada, debe ser evacuado y resguardado por las tropas que lo capturaron o por tropas designadas por los comandantes; normalmente por la policía militar.

A nivel de Brigada los prisioneros de guerra son llevados por personal de la escolta a nivel de operaciones del Ejército, hasta los depósitos de prisioneros de guerra del ejército.

Para evacuar a los prisioneros de guerra heridos se debe coordinar con el oficial médico para el traslado al lugar de asistencia médica, de acuerdo a la gravedad del herido bajo las medidas de seguridad de la policía militar.

15.7.4. Instrucciones a los escoltas de prisioneros de guerra

- Impida el escape
- Mantenga la segregación
- Mantenga el silencio
- No proporcione nada al prisionero de guerra (comida tabaco, etc.)
- Prohíba al prisionero de guerra que hable a no ser que sea personal autorizado en inteligencia.

- Esté alerta para evitar que el prisionero de guerra destruya los documentos que tenga en su poder.
- La prisa es esencial.

15.8. NORMAS DE LOS CONVENIOS DE GINEBRA

- LAS BASES DE LOS CONVENIOS DE GINEBRA SON EL RESPETO Y LA DIGNIDAD DEL SER HUMANO.
- LA ABSTENCIÓN DE ATACAR A LA POBLACIÓN, A LOS BIENES CIVILES Y CONDUCIR LAS OPERACIONES MILITARES DE CONFORMIDAD CON LAS NORMAS RECONOCIDAS Y RESPETO DE LA HUMANIDAD.

15.8.1. Normas generales comunes a los cuatro convenios

- Son aplicables en toda circunstancia, tan pronto haya un conflicto armado, pero con restricciones en caso de conflicto armado no internacional de gran intensidad.

- Esta prohibidos en cualquier tiempo y lugar:

    - el homicidio
    - la tortura
    - los castigos corporales
    - las mutilaciones
    - los atentados contra la dignidad personal
    - la toma de rehenes
    - los castigos colectivos
    - las ejecuciones sin juicio previo

- Están prohibidos en los Convenios y en el Protocolo I:

  Las represalias contra las personas y los bienes que protegen (heridos, enfermos, náufragos, personal sanitario, personal de protección civil, prisioneros de guerra, bienes civiles y culturales etc.)

- Nadie podrá ser obligado a renunciar, ni renunciara voluntariamente a los derechos que se le otorgan en los convenios.

- Las personas protegidas siempre podrán beneficiarse de la actividad de una potencia protectora.

I Convenio de Ginebra para aliviar la suerte que corren los heridos y lo enfermos de las Fuerzas Armadas en Campaña; del 12 de agosto de 1.949.

II Convenio de Ginebra para aliviar la suerte que corren los heridos, los enfermos y los náufragos de las Fuerzas Armadas en el mar; del 12 de agosto de 1.949.

- Todos lo heridos, enfermos y náufragos serán respetados y protegidos en toda circunstancia.

- No se puede atentar contra su vida ni se los puede perjudicar de ninguna manera.

- Serán recogidos y tratados humanamente y recibirán la asistencia medica que exija su estado.

- No se hará ninguna distinción que no este basada en criterios médicos.

- Cada adversario si captura a heridos a enfermos o a náufragos miembros de las fuerzas armadas enemigas debe atenderlos como si fueran los propios heridos.

- Se tomaran todas las medidas posibles para recoger a los muertos e impedir que sean despojados.
- Ningún cadáver debe ser enterrado, incinerado o sumergido antes de haber sido debidamente identificado y sin que se haya comprobado su muerte.

- Se tomaran sin demora todas las medidas posibles para buscar y recoger a los heridos, a los enfermos, a los náufragos y a los desaparecidos.

- Se deberán registrar todos los datos para poder identificar a los heridos, los enfermos, los náufragos y los muertos recogidos.

- Se deberán proteger a las unidades sanitarias, militares o civiles que estén bajo el control de la autoridad competente.

- Los miembros del personal sanitario y religioso que caen en poder del adversario deben poder continuar ejerciendo su ministerio en favor de lo heridos y los enfermos.

- Serán repatriados todos aquellos cuya retención no sea indispensable para atender a los prisioneros de guerra.

- Los retenidos no serán considerados como prisioneros de guerra y tendrán todas las facilidades para cumplir su misión.

- En territorio ocupado el personal sanitario civil no podrá ser requisado salvo si están cubiertas las necesidades medicas de la población y si se garantiza la asistencia a los heridos y a los enfermos que siguen un tratamiento.

- La población civil respetara a los heridos, a los enfermos y a los náufragos aunque pertenezcan a la parte adversa.

- Las personal civiles estarán autorizadas a recoger y asistir a los heridos a los enfermos y a los náufragos y no deberán ser castigadas o molestadas por ello.

- Las unidades sanitarias militares o civiles no podrán ser atacadas o dañadas ni se impedirá su funcionamiento.

- Serán protegidos los transportes sanitarios por tierra, por agua, o por aire.

- El material sanitario jamás será destruido sino que se dejara a disposición del personal sanitario en cualquier lugar que se encuentre.

III convenio de ginebra sobre el trato debido a lo prisioneros de guerra del 12 de agosto de 1.949.

Los miembros de las Fuerzas Armadas de una parte en conflicto (que no sea el personal sanitario o religioso) son Combatientes, y todo combatiente capturado por la parte adversa será Prisionero de Guerra.

- A los prisioneros de guerra, a excepción de los oficiales, se les podrá obligar al trabajo, a cambio de una módica indemnización y en condiciones por lo menos iguales a los de los ciudadanos de la potencia captora. Sin embargo, no podrá imponérseles ninguna actividad de carácter militar, ni faenas peligrosas, malsanas o humillantes.

- Desde el comienzo del cautiverio, se les pondrá en condiciones de avisar a sus familias y a la Agencia Central de Búsqueda sobre los prisioneros de guerra.

- Podrán mantener correspondencia con sus familias, recibir paquetes de socorros y beneficiarse de la asistencia espiritual de los ministros de su religión.

- Tendrán derecho a elegir, entre ellos, a un " hombre de confianza" encargados de representarlos ante las autoridades de la potencia captora y de las instituciones que acudan en su ayuda.

- Tendrán derecho a elevar quejas y solicitudes a los representantes de las potencias protectoras.

- El texto del convenio debe estar expuesto en cada campamento de prisioneros de guerra.

Repatriación:

- Los prisioneros de guerra calificados de enfermos gravísimos o grandes mutilados serán repatriados; después de su repatriación, no podrán volver a desempeñar servicio militar activo.

- Terminadas las hostilidades activas, los prisioneros de guerra habrán de ser liberados y repatriados sin demora

- El captor que no tenga los medios para evacuar a sus prisioneros debe liberarlos.
- Protección de la población civil contra los efectos de las hostilidades.

- En la norma fundamental se estatuye que siempre hay que hacer la distinción entre población civil y combatientes, así como entre bienes civiles y objetivos militares.

- No solo están prohibidos los ataques contra personas y contra bienes civiles, sino que deben tomarse todas la precauciones posibles para evitar o reducir al mínimo las perdidas y los daños causados incidentalmente.

- Esta prohibido hacer padecer hambre a la población civil del adversario, destruir los bienes indispensables para su supervivencia y causar daños extensos, duraderos y graves al medio ambiente natural.

- Los bienes culturales, las instalaciones, las localidades no defendidas y las zonas desmilitarizadas serán objeto de especial protección.

- Esta protección también se aplica a los conflictos armados no internacionales.

- Los mandos militares deben velar por la observancia de estas normas

IV Convenio de Ginebra sobre la Protección de Personas Civiles en tiempo de guerra y Protocolos Adicionales.

- Estas normas de protección se aplican a las personas afectadas por un conflicto armado sea cual fuere su nacionalidad y el territorio donde residan.

- Deben autorizarse las acciones de socorro en víveres, medicamentos, ropa, etc.

- Las mujeres y los niños serán objeto de un respeto especial y se les protegerá contra cualquier forma de atentado al pudor.

- Se debe facilitar la reunión de familias dispersas y el intercambio de noticias familiares.

- Toda persona afectada por el conflicto armado tiene derecho a sus garantías fundamentales sin discriminación alguna.

- En caso de diligencias penales tendrá derecho a un proceso equitativo.

- El cuarto convenio trata especialmente de las personas civiles en poder del enemigo y se distinguen dos categorías:

  Personas Civiles en tierra enemiga:

  * Estas personas civiles siempre que a ello no se opongan consideraciones de seguridad podrán salir del país.

  * Sino salieran del país o quedaran retenidas, su trato habrá de ser análogo al del conjunto de los extranjeros.

  * Si la seguridad del país hiciese su entrenamiento absolutamente necesario, podrán recurrir contra tal medida y obtener un examen imparcial de su caso.

Población de territorios ocupados:

* En tanto que sea posible la población civil debe poder continuar viviendo normalmente. El ocupante tiene el deber de mantener el orden publico.

* Quedan prohibidas las deportaciones o traslado de poblaciones.

* Toda requisa de mano de obra debe estar sometida a reglas estrictas, las personas menores de 18 años quedan excluidas de ella y los trabajadores registrados no podrán ser obligados a faenas que les hagan participar en operaciones militares.

* Está prohibido el saqueo lo mismo que las destrucciones de propiedades.

* Es responsabilidad del ocupante del país atender a la suerte de la infancia, al mantenimiento de los servicios médicos y de higiene y al aprovisionamiento de la población.

* Deberá autorizar la entrada de envíos de socorro y facilitara su entrega.
* Las autoridades, la administración y las instituciones tanto públicas como privadas continuarán funcionando.

* El ocupante tiene derecho a defenderse contra los actos hostiles a su administración y a los miembros de sus tropas.

* El gobierno enemigo será responsable por el trato que les den sus funcionarios o militares.

MEMBRETE DE LA CAPTURA DE PRISIONEROS DE GUERRA

APELLIDOS Y NOMBRES: .
…………………………………………………………………
..……
……….

GRADO:
...…………….

LUGAR DE CAPTURA:
...……………….

FECHA Y HORA:
..……………….

CAPTURADO POR:
..……………….
(NOMBRE Y UNIDAD)

CIRCUNSTANCIAS DE LA CAPTURA: ....
...
...
...
..…………………………………………………………
……………………………….

OBSERVACIONES AL PRISIONERO DE GUERRA:
..............................…………………….
...
...
..

Lo importante de este membrete radica en las circunstancias en que fue capturado el prisionero de guerra, debiendo completar estas líneas tan pronto como sea posible.

CAPITULO XVI



1

PLANIFICACION

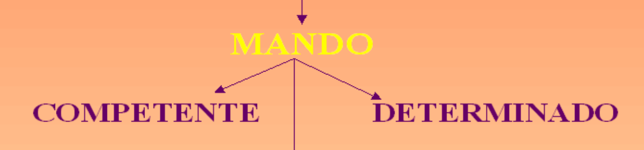
OBJETIVO DE LA MATERIA

CAPACITAR AL ALUMNO EN LA PLANIFICACION Y CONDUCCION DE PATRULLAS DE RECONOCIMINETO Y COMBATE DE CORTO Y LARGO ALCANCE.

1

LIDERAZGO

EL ELEMENTO MAS ESENCIAL DE POTENCIA DE COMBATE



PROPORCIONA:
EL PROPOSITO (OBJETIVO)
LA DIRECCION
MOTIVACION EN EL COMBATE

EL COMANDANTE (LIDER):

DETERMINARA: ELEMENTOS

- EL MAXIMO NIVEL AL QUE SE LLEVA LA MANIOBRA.
- POTENCIA DE COMBATE.
- PROTECCION (SEGURIDAD).

SE SERCIORARA:

- DE QUE ESTOS ELEMENTOS ESTEN EFICAZMENTE EQUILIBRADOS.

DECIDIRA:

- COMO SE EJERCERAN SOBRE EL ENEMIGO.

SER:

1) **DEDICADO A LA ETICA DEL EJERCITO PROFESIONAL.**

LEALTAD A LOS IDEALES DE LA NACION, LEALTAD A SU UNIDAD, SERVICIO DESINTERESADO, RESPONSABILIDAD PERSONAL.

2) **POSEER RAZGOS DE CARACTER PROFESIONAL.**

VALOR, CONVENCIMIENTO, FRANQUEZA, CAPACIDAD, INTEGRIDAD.

HACER:

1) **PROPORCIONAR DIRECCION.**
ESTABLECER METAS, RESOLVER PROBLEMAS, TOMAR DECISIONES, PLANIFICAR.

2) **LLEVAR A CABO.**
LA COMUNICACION, COORDINACION, SUPERVICION, EVALUACION.

3) **MOTIVAR.**
DESARROLLAR LA MORAL, LA LEALTAD; ENSEÑAR, PREPARAR Y ACONSEJAR.

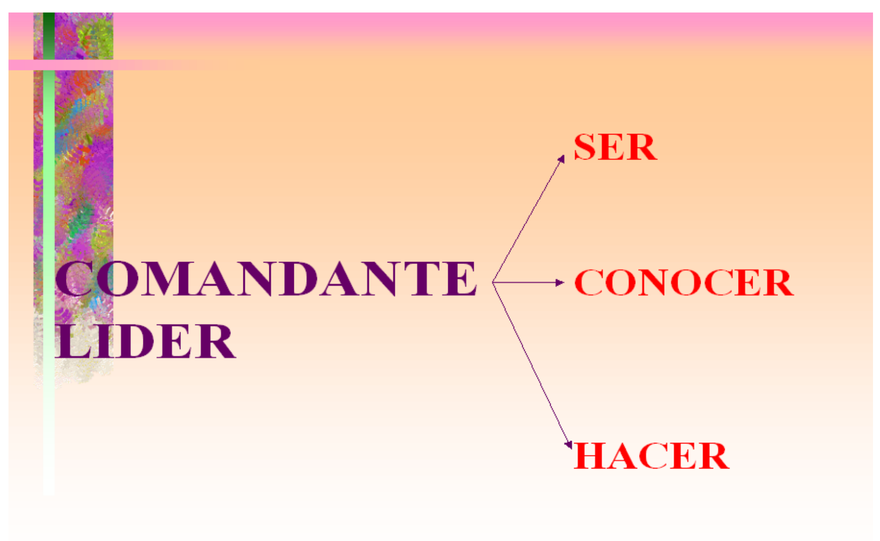
MIENTRAS QUE:

LOS REQUERIMIENTOS DE MANDO, DIFIEREN POR
- TAMAÑO
- TIPO DEUNIDAD

LOS COMANDANTES LIDERES DEBEN SER HOMBRES DE CARACTER.

DEBEN
- CONOCER Y ENTENDER A SUS SOLDADOS.
- CONOCER Y ENTENDER A LOS MEDIOS MATERIALES DE LA GUERRA.
- ACTUAR CON VALENTIA Y CONVENCIMIENTO.
  - –EN LA INCERTIDUMBRE.
  - –Y CONFUSION DE LA BATALLA.

1





CONOCER:

1) LOS CUATRO FACTORES DEL MANDO Y COMO SE AFECTAN ENTRE SI.

1. ASUMIR EL MANDO.
2. COMUNICARSE.
3. MOTIVAR.
4. SUPERVISAR.

2) CONOCERSE A SI MISMO.

PUNTOS FUERTES Y DEBILES DE SU CARACTER, CONOCIMIENTOS Y PERICIAS.

3) CONOCER LA NATURALEZA HUMANA.

NECESIDADES Y LIMITACIONES HUMANAS; COMO LAS PERSONAS RESPONDEN A SITUACIONES LLENAS DE TENSION, CONOCER LOS PUNTOS DEBILES Y FUERTES, CONOCIMIENTOS Y PERICIAS DE SUS HOMBRES.

4) CONOCER SU TRABAJO.

SER TECNICA Y TACTICAMENTE HABIL.

5) CONOCER SU UNIDAD.

COMO DESARROLLAR LAS DESTREZAS NECESARIAS, INDIVIDUALES Y DE EQUIPO, COMO DESARROLLAR LA COHECION Y LA DISCIPLINA.

GENERALIDADES

LLEVAR A CABO UNA MISION CON EXITO, ES EL RESULTADO FINAL DE UNA PLANIFICACION, PREPARACION Y ESFUERZOS ESMERADOS QUE CADA UNO DE LOS MIENBROS DE LA UNIDAD, DIRIGE HACIA EL CUMPLIMIENTO DE LA MISION.

DEFINICIONES

AREA DE REUNION.-

UNA AREA EN LA CUAL UNA FUERZA SE PREPARA O SE ORGANIZA PARA FUTURAS OPERACIONES.

AREA OBJETIVO.-

UNA AREA GEOGRAFICA, COMPLEJO O INSTALACION, PLANEADA PARA SU CAPTURA O DESTRUCCION POR FUERZAS MILITARES.

INTENCION DEL COMANDANTE.-

PERCEPCION DEL CAMPO DE BATALLA DEL COMANDANTE COMO EL ESPERA COMBATIR Y QUE ESPERA CUMPLIR.

METT-T.-

MISION, ENEMIGO, TIEMPO,TERRENO, Y TROPAS DISPONIBLES; FRASE O SIGLAS EMPLEADAS PARA DESCRIBIR LOS FACTORES QUE SE DEBEN CONSIDERAR DURANTE LA PLANIFICACION Y LA EJECUCION DE UNA OPERACION TACTICA.

OBJETIVO.-

LA FINALIDAD FISICA DE LA ACCION TOMADA.

PUNTO DE REORGANIZACION.-

UN PUNTO SOBRE EL TERRENO FACIL DE IDENTIFICAR EN EL CUAL LAS UNIDADES PUEDEN REUNIRCE Y REORGANIZARCE SI SE DISPERSAN (PR).

PUNTO DE REORGANIZACION INICIAL.-

UN LUGAR DENTRO DE LINEAS AMIGAS, DONDE UNA UNIDAD SE PUEDE REUNIR O REORGANIZAR, SI TIENE CONTACTO CON EL ENEMIGO, DURANTE LA SALIDA DE LAS LINEAS AMIGAS (PRI).

PUNTO DE REORGANIZACION ANTES DEL OBJETIVO.-

UN LUGAR DONDE UNA UNIDAD SE PUEDE DETENER TEMPORALMENTE PARA REORGANIZARCE Y PREPARARCE ANTES DE LAS ACCIONES EN EL AREA OBJETIVO, DEBE PROPORCIONAR ENCUBRIMIENTO, SER FACIL DE DEFENDER POR CORTO TIEMPO, ESTAR

ALEJADA DE LAS VIAS NATURALES DE MOVIMIENTO, SER FACIL DE LOCALIZAR Y ESTAR LO SUFICIENTEMENTE CERCA DEL OBJETIVO PARA MINIMIZAR SUS PROBLEMAS DE CONTROL (PRO).

PUNTO DE REORGANIZACION DESPUES DEL OBJETIVO.-

ES UN LUGAR IDENTIFICABLE EN EL TERRENO DONDE DESPUES DE LAS ACCIONES EN EL OBJETIVO NOS REORGANIZAMOS DICEMINAMOS LA INFORMACION Y ESTABLECEMOS NOVEDADES ANTES DE EVACUAR Y EXFILTRAR (PRDO).

PUNTO DE REORGANIZACION EN RUTA.-

UN PUNTO SOBRE LAS RUTAS PRINCIPAL O ALTERNA PREVIAMENTE PLANIFICADO EN DONDE LAS UNIDADES PUEDEN REUNIRCE O REORGANIZARCE. (PRR).

PUNTO DE REORGANIZACION FINAL.-

UN LUGAR DONDE LA UNIDAD SE DETIENE ANTES DE VOLVER A ENTRAR EN LAS LINEAS AMIGAS. ESTE TIENE QUE ESTAR UBICADO, FUERA DEL ALCANCE DE LOS FUEGOS DE LAS ARMAS DE PEQUEÑO CALIBRE Y DE LOS FUEGOS DE PROTECCION FINAL DEL ENEMIGO.

PATRULLAS

DEFINICION.-

ES LA AGRUPACION DE DOS O MAS INDIVIDUOS DESTACADOS DE UNA UNIDAD SUPERIOR CAPACITADOS PARA CUMPLIR MISIONES ESPECIALES, PARA OBTENER INFORMACION O LLEVAR A CABO OPERACIONES DE COMBATE.

CLASIFICACION.-



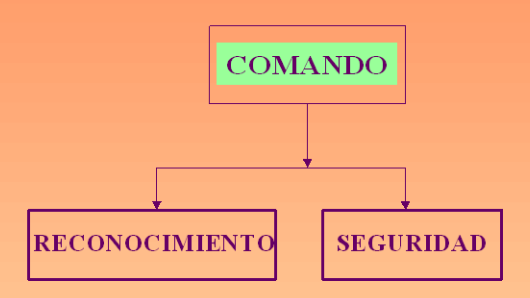
PATRULLA DE RECONOCIMIENTO.-

ES UNA PATRULLA PEQUEÑA EMPLEADA PARA OBTENER INFORMACION SOBRE EL ENEMIGO PREFERIBLEMENTE SIN SER DESCUBIERTA.

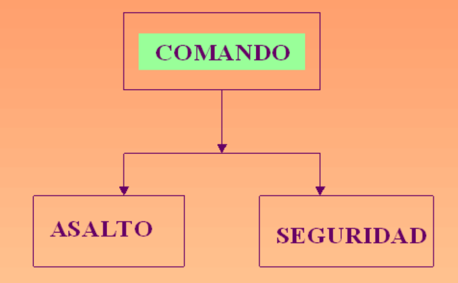
PATRULLA DE COMBATE.-

UNA UNIDAD TACTICA ENVIADA POR UNA UNIDAD SUPERIOR PARA COMBATIR EN ENCUENTROS INDEPENDIENTES; PUEDEN SER DE: SEGURIDAD, OSTIGAMIENTO O CAPTURA. LAS OPERACIONES INCLUYEN INCURCIONES Y EMBOSCADAS.

PATRULLA DE RECONOCIMIENTO



PATRULLA DE COMBATE



PASOS EN EL COMANDO DE TROPAS

1.- INICIACION DEL PLANEAMIENTO.

2.- COORDINACION (TODO EL TIEMPO).

3.- RECONOCIMIENTO.

4.- COMPLETAMIENTO DEL PLAN.

5.- ORDEN DE PATRULLA.

6.- SUPERVICION.

7.- EJECUCION DE LA MISION.

1.-INICIACION DEL PLANEAMIENTO.-

a.- HAGA UN ESTUDIO DE LA SITUACION.

b.- ANALICE LA MISION.

c.- PLANEE EL USO DEL TIEMPO DISPONIBLE.

d.- EMITA LA ORDEN PREPARATORIA.

e.- CONTINUE ESTUDIANDO LA SITUACION.

1) ANALICE UN MAPA, CROQUIS O FOTOGRAFIA AEREA DEL TERRENO SOBRE LOS ASPECTOS DE:

TERRENO CRITICO,
OBSERVACION Y CAMPOS DE TIRO,
CUBERTURA Y ENCUBRIMIENTO,
OBSTACULOS,
AVENIDAS DE APROXIMACION.

f.- PLAN PRELIMINAR.-

1) PLAN DE MANIOBRA (CURSO DE ACCION SELECCIONADO).

2) PLAN DE FUEGOS.

DESARROLLO DEL PRIMER PASO

1.- INICIACION DEL PLANEAMIENTO.-

a.- HAGA UN ESTUDIO DE LA SITUACION.

1) ORGANIZACION DE TAREAS.

a) DURANTE EL PLANEAMIENTO.

* P-1 PERSONAL.
* P-2 INTELIGENCIA.
* P-3 OPERACIONES.
* P-4 LOGISTICA.

b) DURANTE LAS OPERACIONES.

* COMANDANTE.
* VICE COMANDANTE.
* COMANDANTES DE ELEMENTO.
* RADIO OPERADOR.
* ENFERMERO.
* NAVEGANTE.
* HOMBRE PUNTA, ETC.

NOTA: DURANTE LAS OPERACIONES, LAS FUNSIONES EN LA ORGANIZACION, SERAN ALTERNATIVAS POR TODOS Y SE REALIZARA LA DISTRIBUCION DE LA CARGA.

2) RECEPCION DE LA ORDEN DE ACCION TACTICA.

a) EL COMANDANTE RECIBE LA ORDEN DE ACCION TACTICA Y LA ANALIZA CON TODA LA PATRULLA.

b) CADA SECCION TIENE QUE ANALIZAR SU PARTE DE LA ORDEN (P-1, P-2, P-3, P-4).

c) LISTA DE DATOS Y SUPOSICIONES DEL ENEMIGO. (SUPOSICIONES REEMPLAZAN DATOS AUSENTES, PERO TIENE QUE SER NECESARIAS Y VALIDAS).

d) HORARIO TENTATIVO (PLANEAMIENTO HACIA ATRAS.

e) PREGUNTAS Y ACLARACIONES. CADA SECCION VA A PREPARAR UNA LISTA DE PREGUNTAS (CADA SUPOSICION SE CONVIERTE EN UNA PREGUNTA).

NOTA: EN LA SITUACION DEL ENEMIGO NOS INTERESA SABER LOS PUNTOS SIGUIENTES:
LOCALIZACION
TAMAÑO
DISPOSITIVO
EFECTIVOS
ACTIVIDAD

b.- ANALICE LA MISION.-

1) ORIENTACION DE LA MISION.-

a) TIENE QUE ESTAR SEGURO QUE ENTIENDE EXACTAMENTE LA INTENCION DEL COMANDANTE.

b) TINE QUE SABER CUALES SON LOS CRITERIOS PARA EL EXITO O FRACASO DE LA MISION.

c) TIENE QUE HACER REQUERIMIENTOS DE INTELIGENCIA.

d) LOS REQUERIMIENTOS DE INTELIGENCIA AYUDAN A DETERMINAR, LOS CRITERIOS PARA EL EXITO O FRACASO DE LA MISION.

2) ANALISIS DE LA MISION.-

a) PROPOSITO DE LA MISION DEL ESCALON SUPERIOR.

b) INTENCION DEL COMANDANTE.

c) REVICION DEL AREA OBJETIVO PARA ENTENDER MEJOR LA INTENCION DEL COMANDANTE.

d) LISTA DE TAREAS PRESCRITAS, DEDUCIDAS Y PRIORIDAD DE TAREAS.

* CONSIDERAR EL ENUNCIADO DE LA MISION Y EL CONCEPTO DE LA OPERACION.

* DESARROLLAR LA PELICULA MENTAL, PARA PLANEAR LOS RESULTADOS.

*CONSIDERAR: LAS CAPACIDADES Y LIMITACIONES DE LA PATRULLA.

e) IDENTIFICAR LAS TAREAS ESENCIALES DE LA MISION (LISTA DE PRIORIDADES).

f) REDACTE EL ENUNCIADO DE LA MISION PARA LA PATRULLA.

c.- PLANEE EL USO DEL TIEMPO DISPONIBLE.-

1) CUADRO DE HORAS LUZ Y HORAS OBSCURIDAD.-

DIAS	H/LUZ	H/OBSCURIDAD	TOTAL
TOTAL			

a) SE VIVE: HORA DE IMPARTICION DE LA ORDEN DE ACCION TACTICA.
b) HORA DE EJECUCION DE LA MISION.
c) I.C.M.N.
d) F.C.V.N.
e) FASE LUNAR.

NOTA: EL TIEMPO PARA EL PLANEAMIENTO, SERA A PARTIR DE LA RECEPCION DE LA ORDEN DE OPERACIONES, HASTA LA HORA DE INICIO DEL CUMPLIMIENTO DE LA MISION.

EL TIEMPO PARA LA EJECUCION, SERA A PARTIR DE LA HORA DE INICIO DEL CUMPLIMIENTO DE LA MISION, HASTA EL CUMPLIMIENTO DE LA MISMA.

2) REALICE SU HORARIO DE DISTRIBUCION DE TIEMPO (H.D.T.).

a) RESPONDE A LAS PREGUNTAS:
CUANDO
QUE
DONDE
QUIEN.

b) SU PLANIFICACION SE LA REALIZA DE ADELANTE HACIA ATRAS.

c) SE DEBE TRATAR DE ABARCAR, TODAS LAS ACTIVIDADES A REALIZAR LA PATRULLA.

HORARIO DE DISTRIBUCION DE TIEMPO			
CUANDO	QUE	DONDE	QUIEN

d.- EMITA LA ORDEN PREPARATORIA.-

1) FORMATO DE UNA ORDEN PREPARATORIA.

ORDEN PREPARATORIA

1.- SITUACION.- (una breve declaración de la situación del enemigo y de las fuerzas propias)

a.- Fuerzas enemigas.-

b.- Fuerzas propias.-

2.- MISION.- (contesta a las preguntas: quien, que, cuando, donde, para que. Se puede dar o no dar).

3.- INSTRUCCIONES GENERALES.- (se puede emplear el formato después analizado).

4.- INSTRUCCIONES ESPECIFICAS.- (se las da a los individuos clave de la patrulla: vice comandante, etc..).

NOTA: LAS INSTRUCCIONES ESPECIFICAS:

a.- AL VICECOMANDANTE DE PATRULLA

b.- A LOS MIEMBROS DE LA PATRULLA QUE REALICEN COORDINACIONES

c.- A LOS MIEMBROS DE LA PATRULLA CON TAREAS ESPECIALES PARA ASISTIR AL VICECOMANDANTE EN ACIONES EN EL OBJETIVO O DURANTE EL MOVIMIENTO.

d.- A LOS COMANDANTES SUBORDINADOS QUIENES SELECCIONARAN EQUIPOS INDIVIDUALES Y ESPECIALES DE SUS REPARTOS (MODELO EN EL TERRENO, CROQUIS, CALCO DE APOYO DE FUEGO, DEMOLICION, REGISTRO, PRISIONEROS DE GUERRA, CUENTAPASOS, ENFERMERO, RADIO OPERADOR, ETC...

FORMATO PARA LAS INSTRUCCIONES GENERALES

3.- **INSTRUCCIONES GENERALES**.-

			ORGANIZACION GENERAL						
ORD.	CAD.MAN.	APELLIDO NOMBRE	ELEMENTO	GRUPO	FUNSION	E. ESP.	ARM. MUN.	E.COMUN	CAMU.S.I.

e.- CONTINUE ESTUDIANDO LA SITUACION.-

1) ANALICE UN MAPA, CROQUIS O FOTOGRAFIA AEREA DEL TERRENO SOBRE LOS ASPECTOS DE TOCOA

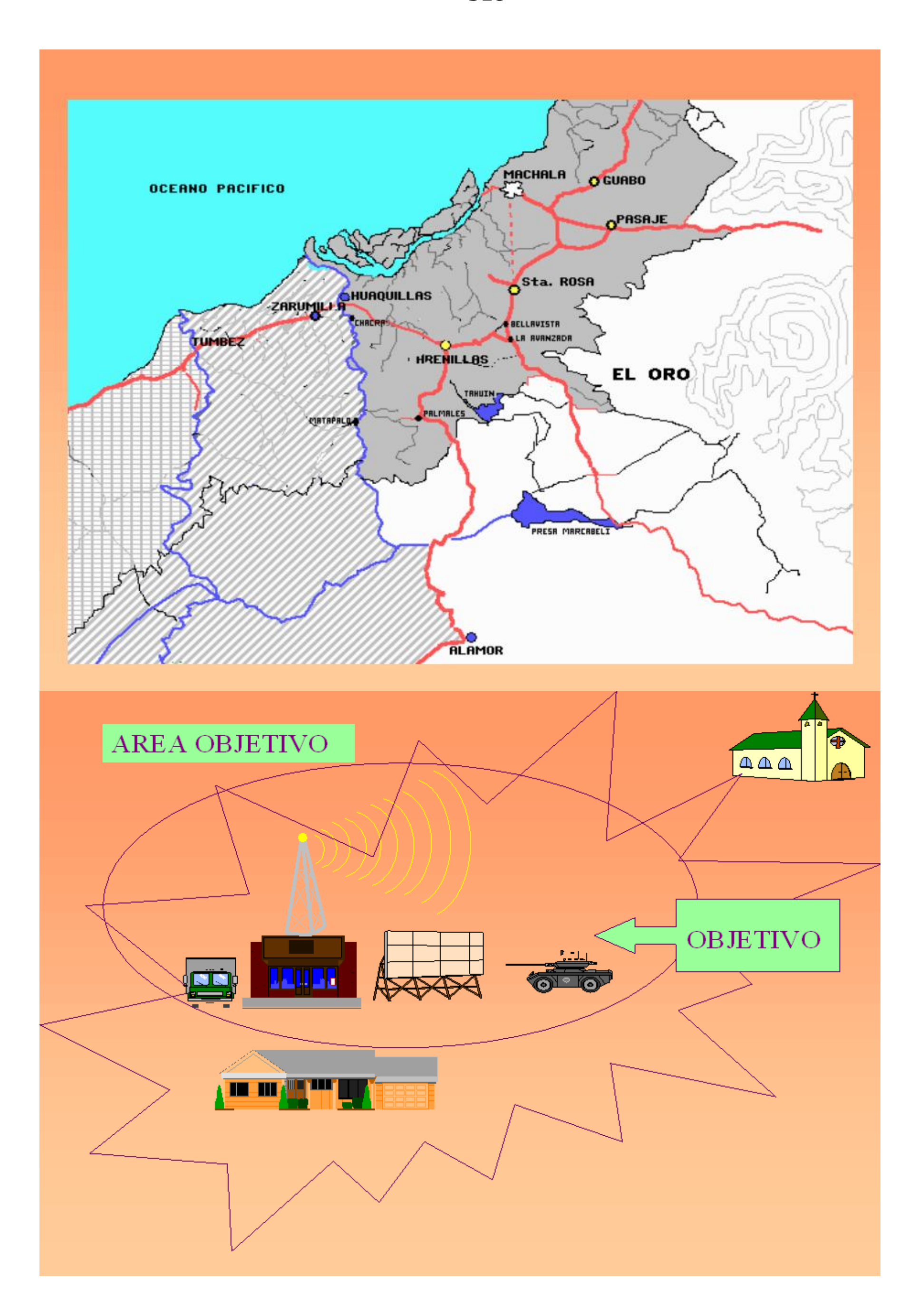
TERRENO CRITICO

OBSERVACION Y CAMPOS DE TIRO

CUBERTURA Y ENCUBRIMIENTO

OBSTACULOS

AVENIDAS DE APROXIMACION


OCEANO PACIFICO
MACHALA
GUABO
PASAJE
Sta. ROSA
HUAQUILLAS
ZARUMILLA
CHACRAS
BELLAVISTA
LA AVANZADA
TUMBEZ
ARENILLAS
EL ORO
TAHUIN
PALMALES
MATAPALO
PRESA MARCABELI
ALAMOR
AREA OBJETIVO
OBJETIVO

f.- PLAN PRELIMINAR.-

1) GUIA DEL COMANDANTE.-

a) EL POSIBLE CURSO DE ACCION DEL ENEMIGO.

b) MISION (ORDEN PREPARATORIA).

c) INTENTO INICIAL.

d) CONCEPTO DE LA OPERACION (GENERAL, PERO PUEDE INCLUIR: METODO DE INFILTRACION, EXFILTRACION, RECONOCIMIENTO, MOVIMIENTO Y TIPO DE ACCION EN EL OBJETIVO).

e) LAS PRIORIDADES (IMPORTANCIA Y ORDEN).

f) HORARIO DE LA OPERACION.

g) TIPO DE ORIENTACION (MAQUETAS, CROQUIS).

2) PLAN DE MANIOBRA.-

a) DESARROLLO DE CURSOS DE ACCION.-

* **CONVENIETES**, EL CURSO DEBE SER ACORDE A LA INTENCION DEL COMANDANTE.

* **POSIBLES**, TOMAR EN CUENTA LAS CAPACIDADES Y LIMITACIONES DE LA PATRULLA, EL CUMPLIMIENTO DE LA MISION DEPENDE DE: EL NIVEL DE ENTRENAMIENTO, TIEMPO Y MEDIOS.

* **ACEPTABLES**, EL NIVEL DE RIEZGO DEBE SER ACEPTABLE (CRITERIOS EXITO-FRACASO).

* **DIFERENTES**, CADA CURSO DE ACCION DEBE SER DISTINTO A LOS OTROS EN: ORGANIZACION DE TAREAS (SI FUERA POSIBLE), RUTAS Y ACIONES EN EL OBJ.

NOTA: SE DESARROLLARAN AL MENOS TRES CURSOS DE ACCION.
EN LO POSIBLE EL COMANDANTE ORGANIZARA POR CAMPOS PARA FORMULAR LOS TRES CURSOS DE ACCION.
CADA CURSO DE ACCION VA A INCLUIR:
* ORGANIZACION DE TAREAS (SI ES POSIBLE).
* DECLARACION DE LA MISION, INCLUYENDO TAREAS Y PROPOSITO DE CADA ELEMENTO.
* DESCRIPCION BREVE DEL ESQUEMA DE MANIOBRA (CROQUIS).

b) ANALISIS DE LOS CUSOS DE ACCION.-

CUANDO LOS CURSOS ESTAN LISTOS PARA SER PRESENTADOS, TODA LA PATRULLA VA A ANALIZAR CADA CURSO DE ACCION, PARA DETERMINAR Y SOLUCIONAR PROBLEMAS Y ERRORES.

c) COMPARACION DE LOS CURSOS DE ACCION.-

* EL SISTEMA MAS FACILPARA COMPARAR LOS CURSOS DE ACCION ES UNA MATRIZ DE CATEGORIAS.

* EN ESTA MATRIZ SE DEBEN ADEMAS DAR VALORES A LAS CATEGORIAS.

* AL FINAL OBTENDREMOS EL CURSO DE ACCION SELECCIONADO.

d) EJEMPLOS DE CATEGORIAS.-

***OPORTUNIDAD DE CUMPLIR LA MISION.**
***RIEZGO.**
***COMUNICACION.**
***SEGURIDAD.**
***MANDO Y CONTRLOL.**
***CONVENIENCIA.**
***MEDIOS NECESARIOS.**
***TIEMPO.**

EJEMPLO DE UNA MATRIZ DE COMPARACION

CATEGORIAS	I C. DE A	II C. DE A.	III C.DE A
RIEZGO	4	3	5
TIEMPO	3	2	4
SEGUR	2	4	3
CONTROL	4	5	3
COMUNI	1	2	4
TOTAL	14	16	19

NOTA: EL VALOR O LA CODIFICACION DE CADA CATEGORIA, ES DE 1 A 5.

NO SE UTILIZA EL 0 PORQUE NO ES MEDIBLE.

NO PUEDEN SER CALIFICADAS CON EL MISMO VALOR PORQUE NO HABRIA COMPARACION.

SI NO SE APLICA LA MATRIZ SE PUEDE COMPARAR TOMANDO COMO BASE LAS VENTAJAS Y DESVENTAJAS.

3) PLAN DE APOYO DE FUEGO.-

SE LO REALIZARA TOMANDO EN CUENTA LOS APOYOS DISPONIBLES Y CON LA CORRESPONDIENTE PLANIFICACION Y COORDINACION.

2.- COORDINACION.-

a.- GENERALIDADES.-

b.- COORDINACION CON LA UNIDAD AMIGA.-

c.- COORDINACION UNIDADES ADYACENTES.-

d.- COORDINACION DEL MOVIMIENTO AEREO.-

e.- COORDINACIONES DEL AREA DE ENSAYO.

f.- COORDINACION CON EL APOYO DE FUEGO.-

DESARROLLO DEL SEGUNDO PASO

2.- COORDINACIONES.-

a.- GENERALIDADES.- LA COORDINACION ES UN PROCESO CONTINUO MIENTRAS SE PREPARA PARA LA MISION. LA COORDINACION SE DEBE CONDUCIR TACTICAMENTE PARA NO COMPROMETER LA PATRULLA O LA MISION.

b.- COORDINACION CON LA UNIDAD AMIGA.-

1) IDENTIFICATE E IDENTIFICA A TU PATRULLA CON EL COMANDANTE DE LA UNIDAD AMIGA.

2) DA EL TAMAÑO DE TU PATRULLA.

3) DA LA HORA Y EL PUNTO DE PARTIDA Y DE REGRESO (UBICACION DEL PUNTO DE PASAJE).

4) UBICACION DEL AREA DE REUNION O DE EL (PRI).

5) DALE AL COMANDANTE EL AREA GENERAL DE OPERACIONES DE TU PATRULLA.

6) CONSIGUE DEL COMANDANTE DE LA UNIDAD AMIGA INFORMACION ACERCA DE:

a) TERRENO Y VEGETACION AL FRENTE DE SU SECTOR.

b) POSICIONES ENEMIGAS CONOCIDAS O SOSPECHOSAS.

c) ACTIVIDAD ENEMIGA RECIENTE.

d) POSICIONES AMIGAS.

7) DETERMINA EL PLAN DE FUEGO Y DE BARRERAS DE LA UNIDAD AMIGA.

8) DETERMINA QUE APOYO TE PUEDE PROVEER LA UNIDAD AMIGA.

a) GUIAS.

b) PLAN DE COMUNICACIONES ENTRE LA PATRULLA Y LA UNIDAD AMIGA PARA SOLICITAR APOYO.

c) AYUDAS DE NAVEGACION O SEÑALES.

d) EQUIPO PARA TRANSPORTAR HERIDOS.

e) APOYO DE FUEGO.

f) ESCUADRAS DE REUNION.

9) INTERCAMBIA NOMINATIVOS Y FRECUENCIAS.

10) COORDINA EL PLAN PIROTECNICO, SEÑALES DE EMERGENCIA Y CLAVES .

11) CONFIRMA EL SANTO Y SEÑA.

12) ASEGURA QUE LA INFORMACION SE PASE SI LA UNIDAD ES RELEVADA.

c.- COORDINACION UNIDADES ADYACENTES.-

1) IDENTIFICATE E IDENTIFICA A TU PATRULLA CON EL COMANDANTE DE LA UNIDAD ADYACENTE.

2) DA EL TAMAÑO DE TU PATRULLA.

3) DA LA HORA Y EL PUNTO DE PARTIDA Y REGRESO (UBICACION DEL PUNTO DE PASAJE).

4) RUTA (PRINCIPAL Y ALTERNA).

5) APOYO DE FUEGO PLANEADO Y CUALQUIER LINEA DE COORDINACION DE FUEGO O LIMITES DE SEGURIDAD DE FUEGO.

6) INTERCAMBIA NOMINATIVOS Y FRECUENCIAS.

7) CONFIRMA EL SANTO Y SEÑA.

8) COORDINA EL PLAN PIROTECNICO SEÑALES DE EMERGENCIA Y CLAVES.

d.- COORDINACION DEL MOVIMIENTO AEREO.-

1) SITUACION ENEMIGA Y AMIGA.

a) POSICIONES ENEMIGAS CONOCIDAS O SOSPECHOSAS.

b) POSICIONES AMIGAS Y EJE DE MOVIMIENTO AMIGO (SI APLICA).

2) TIEMPO.

3) MISION.

4) CANTIDAD Y TIPOS DE AERONAVES SOLICITADAS Y DISPONIBLES (INCLUYE LIMITES DE CARGA Y NUMERO DE VUELOS NECESARIOS).

5) A DONDE Y A QUE HORA SE RECOGERAN LAS TROPAS.

6) PLAN DE CARGA.

7) DISPONIBILIDAD DE AERONAVES PARA ENSAYOS.

8) RUTA DE VUELO:

a) GENERAL.

b) PUNTOS DE REFERENCIA.

9) FORMACIONES:

a) EN ZONA DE EMBARQUE.

b) EN RUTA.

c) EN ZONA DE ATERRIZAJE (INCLUYE DIRECCION).

10) ZONA DE ATERRIZAJE.

a) UBICACION

* PRINCIPAL.

* ALTERNA.

b) IDENTIFICACION.

* A LARGA DISTANCIA.

* A CORTA DISTANCIA.

11) COMUNICACIONES.

a) NOMINATIVOS.

b) FRECUENCIAS (PRINCIPAL Y ALTERNA).

c) CLAVES.

12) PROCEDIMIENTOS Y SEÑALES DE EMERGENCIA.

e.- COORDINACIONES DEL AREA DE ENSAYO.

1) IDENTIFICA TU PATRULLA.

2) SOLICITA TERRENO SIMILAR AL AREA OBJETIVO.

3) PREVEE UNA AREA SEGURA.

4) PREVEE AGRESORES FICTICIOS.

5) SE PUEDE UTILIZAR MUNICION DE FOGUEO, MUNICION PIROTECNICA O MUNICION REAL.

6) HAY FORTIFICACIONES DISPONIBLES EN EL AREA, SI O NO, SE PUEDEN CONSTRUIR.

7) HAY AYUDAS DE ENSAYO DISPONIBLES (EN CASO DE NECESITAR).

8) HORA EN QUE EL AREA ESTA DISPONIBLE.

9) HAY TRANPORTE HACIA EL AREA.

10) SE NECESITA COORDINAR CON OTRAS PATRULLAS EN EL AREA.

f.- COORDINACION CON EL APOYO DE FUEGO.-

1) MISION Y OBJETIVO.

2) RUTAS DE IDA Y DE REGRESO PRINCIPAL Y ALTERNA AL OBJETIVO.

3) HORA DE PARTIDA Y HORA APROXIMADA DE REGRESO.

4) LISTA DE CONCENTRACIONES COMO MINIMO INCLUYE UBICACION Y DESCRIPCION DE LA CONCENTRACION.

5) DETERMINA LOS MEDIOS DE APOYO DISPONIBLES (ARTILLERIA, MORTEROS, APOYO AEREO, FAE, EJERCITO, FUERZA NAVAL).

6) DETERMINA LA MUNICION DISPONIBLE.

7) SOLICITA CAMPOS DE TIRO DE LOS CAÑONES QUE BRINDAN EL APOYO.

8) DETERMINA LA DISPOMIBILIDAD DE :

a) OBSERVADORES AVANZADOS.

b) OBSERVADORES AEREOS.

c) ELEMENTOS DE FUEGO DEDICADOS.

9) COORDINA LAS MEDIDAS DE CONTROL PARA EL APOYO DE FUEGO.

a) PUNTO DE REFERENCIA.

b) LINEAS DE FASE.

c) LIMITES.

d) LINEA COORDENADA DE FUEGO.

e) LINEA DE LIMITE DE FUEGO.

f) AREA LIMITADA DE FUEGO.

g) BLANCOS DE FUEGO DE SUPRESION.

10) COMUNICACIONES (INCLUYA MEDIOS PRINCIPALES Y ALTERNOS, SEÑALES DE EMERGENCIA, CLAVES Y NOMINATIVOS).

3.- RECONOCIMIENTO.-

a.- FORMATO DEL PLAN DE RECONOCIMIENTO.

b.- INFORME DE PATRULLA.-

DESARROLLO DEL TERCER PASO

3.- RECONOCIMIENTO.-

a.- FORMATO DEL PLAN DE RECONOCIMIENTO.

PLAN DE RECONOCIMIENTO No.

Cartas.-

1.- CONDICIONES DE EJECUCION.-

a.- Composición.-

b.- Transportes.-

c.- Fecha y hora de ejecución.- (iniciación y terminación).

d.- Observaciones: (ANEXO: Calco de Reconocimiento).

e.- Itinerarios:

f.- <u>reconocimientos a ejecutar.-</u> (misiones concretas).

g.- <u>Coordinaciones a realizar:</u>

1) Con ......

2.- INSTRUCCIONES DIVERSAS:

a.- Fuerza que dará seguridad en el reconocimiento.
b.- Lugar, fecha y hora en que el comandante recibirá los informes y recomendaciones de reconocimiento.
c.- Lugar y hora en que se expedirá la Orden de Patrulla.
d.- cualquier otra información.

ANEXO: "A" (Calco de reconocimiento).

Firma del Comandante.

b.- IMFORME DE PATRULLA.-

FORMATO DE UN INFORME DE PATRULLA:

<u>INFORME DE PATRULLA No.</u>

Designación de la Patrulla. Fecha y Hora

Para:

Cartas:

A.- Tamaño y composición de la Patrulla.

B.- Tarea.

C.- Hora de Partida.

D.- Hora de Regreso.

E.- Rutas de Salida y Regreso, Principal y Alterna.

F.- Terreno.

G.- Enemigo.

H.- Cualquier corrección de la Carta.

I.- Información Misceláneos.

J.- Resultados de posibles encuentros con el Enemigo.

K.- Condición de Patrulla.

L.- Conclusiones y Recomendaciones.

Firma del Comandante.

4.- COMPLETAMIENTO DEL PLAN.



DESARROLLO DEL CUARTO PASO

4.- COMPLETAMIENTO DEL PLAN.

a.- PASOS A EJECUTAR.-

1) RECIBE RECOMENDACIONES.

2) COMPLETA LA APRECIACION.

3) CAMBIA EL PLAN PRELIMINAR SI FUERA NECESARIO.

4) ENUNCIA SU CONCEPTO DE ACCION.

5) PREPARA LA ORDEN.

5.- ORDEN DE PATRULLAS.-

a.- SITUACION.-

b.- MISION.-

c.- EJECUCION.-

d.- ADMINISTRATIVAS Y LOGISTICAS.-

e.- ENLACE Y MANDO.-

DESARROLLO DEL QUINTO PASO

5.- ORDEN DE PATRULLA.-

a.- FORMATO DE LA ORDEN DE PATRULLA.-

ORDEN DE PATRULLA No.

1.- SITUACION.- (P-2)

a.- Fuerzas enemigas.- (Tiempo, Terreno, Actividad, Localización, Identidad, Fuerza)

b.- Fuerzas propias.- (Misión de la Unidad Superior)

c.- Agregaciones y Segregaciones.-

2.-MISION.- (Comandante)

QUIEN, QUE, CUANDO, DONDE, PARA QUE, A FIN DE.

3.- EJECUCION.- (P-3, Comandante)

a.- <u>Concepto de la Operación.-</u>

1) Maniobra.- (La acción consistirá......)

2) Fuegos.-

b.- <u>Tareas Específicas.-</u> (Elementos, Grupos, Individuos)

c.- <u>Instrucciones de Coordinación.-</u>

1) Hora de partida y de retorno.
2) Formaciones y orden de movimientos.(Croquis)
3) Partida y regreso de áreas amigas.
4) Ruta principal y ruta alterna de ida y de regreso. (incluya apoyo de fuego y blancos de supresión)
5) Acciones en áreas peligrosas.(incluya croquis)
6) Acciones al tomar contacto con el enemigo: contacto fortuito, contacto visual, emboscada.
7) Puntos de reorganización y acciones en los mismos. (incluya croquis)
8) Acciones en el objetivo.(incluya croquis)
9) Aclaraciones y preguntas.
10) Ensayos e inspecciones
11) Pos-Orientación. Incluya elementos esenciales de información (E.E.I.).
12) ANEXOS.

4.- ADMINISTRATIVAS Y LOGISTICAS.- (P-4)
a.- Raciones
b.- Armas y munición
c.- Uniforme y equipo
d.- Métodos para el manejo de heridos, muertos y prisioneros.

5.- ENLACE Y MANDO.- (P-1, P-3,P-4)
a.- <u>Enlace.-</u>
1) Señales que se utilizan en la patrulla.

2) Comunicaciones con el comando superior.

a) Señales de radio
b) Frecuencia principal y alterna
c) Horas de llamada
d) Nominativos
e) Claves (I.E.C.).

3) Santo y seña

b.- <u>Mando.-</u>

1) Cadena de mando.
2) Ubicación del comandante de patrulla en todas las fases.

NOTA: LA ORDEN DE PATRULLA DEBE SER EXPEDIDA EN FORMA VERBAL Y UTILIZANDO: AYUDAS VISUALES Y MANTENIENDO LA SECUENCIA DEL FORMATO

b.- ANEXOS.-

1) ANEXO DE MOVIMIENTO AEREO.

1.- SITUACION.-

a.- <u>Fuerzas propias.-</u>

b.- <u>Fuerzas enemigas.-</u> (incluya la unidad que apoya la operación)

2.- MISION.-

3.- EJECUCION.-

a.- <u>Concepto de la operación.-</u>

b.- <u>Tareas a los repartos subordinados.-</u>

c.- <u>Instrucciones de coordinación.-</u>

1) Hora de disponibilidad de aeronaves y ubicación de la zona de embarque.

2) Organización para el movimiento.
3) Hora para estar listos para decolar y el plan para aquellos que no puedan abordar.
4) Zona de desembarco o aterrizaje
   a) Ubicación: * primaria
                 * alterna
   b) Identificación: * A larga distancia
                      * A corta distancia
5) Ruta de vuelo a la zona de aterrizaje o de desembarco.
   a) General (principal y alterna)
   b) Puntos de Chequeo
   c) Aviso pre aterrizaje.
6) Formaciones
   a) en punto de embarco
   b) En ruta
   c) en punto de desembarco

7) Acciones al hacer contacto con el enemigo
   a) En ruta
   b) en el punto de desembarco.

8) Ensayos.
9) Area de reunión (coordenadas, referencia de terreno, identificación, técnica de reunión)

4.- ADMINISTRATIVAS Y LOGISTICAS.-

5.- ENLACE Y MANDO.-

a.- <u>Enlace.-</u>

1) Nominativos y frecuencias aire tierra.
2) Claves de emergencia aire tierra

b.- <u>Mando.-</u>

1) Ubicación del comandante en el aire y en el punto de desembarco.

2) ANEXO DE BASE DE PATRULLA.

1.- SITUACION.-

a.- Fuerzas propias.-

b.- Fuerzas enemigas.-

2.- MISION.-

3.- EJECUCION.-

a.- Concepto de la operación.-

b.- Tareas a los repartos subordinados.-

c.- Instrucciones de coordinación.-

1) Plan de ocupación

2) Plan de Operación
a) Plan de seguridad
b) Plan de alerta

4.- ADMINISTRATIVAS Y LOGISTICAS.-
1) Plan de agua
2) Plan de rancho
3) Plan de higiene
4) Plan de mantenimiento
5) Plan de descanso

5.- ENLACE Y MANDO.-
a.- Enlace.-
1) Nominativos y frecuencias
2) Claves y señales de emergencia

b.- Mando.-
1) ubicación del comandante y vice comandante de patrulla

3) ANEXO DEL CRUCE RIOS.

1.- SITUACION.- (En este párrafo el comandante de patrulla debe mencionar el ancho, la profundidad y corriente del río, la vegetación y obstáculos).

a.- Fuerzas propias.-

b.- Fuerzas enemigas.-

2.- MISION.-

3.- EJECUCION.-

a.- Concepto de la operación.-

b.- Tareas a los repartos subordinados.-

c.- Instrucciones de coordinación.-

1) Procedimientos para el cruce.

2) Seguridad
3) Orden de cruce
4) Acciones al hacer contacto con el enemigo
5) Plan alterno
6) Puntos de reorganización
7) Plan de ensayo

4.- ADMINISTRATIVAS Y LOGISTICAS.- (se puede omitir).

5.- ENLACE Y MANDO.-

a.- Enlace.- (se puede omitir)
b.- Mando.-
1) ubicación del comandante y vice comandante de patrulla

4) ANEXO DEL MOVIMIENTO POR BOTE.

1.- SITUACION.-

a.- <u>Fuerzas propias.-</u> (Debe incluir vientos, oleaje, mareas, en el mar, profundidad, anchura y corriente, en río, vegetación y obstáculos).

b.- <u>Fuerzas enemigas.-</u> (Unidad que apoya el movimiento, si aplica)

2.- MISION.-

3.- EJECUCION.-

a.- <u>Concepto de la operación.-</u>
b.- <u>Organización para el movimiento.-</u>
c.- <u>Tareas a los repartos subordinados.-</u>
1) Equipos de seguridad
2) Equipo de amarre (cargar y asegurar)
3) Designación de timoneles
4) Selección de navegantes y observadores

c.- <u>Instrucciones de coordinación.-</u>

1) Formaciones y orden del movimiento
2) Rutas principal y alterna de ida y de regreso
3) Método de navegación
4) Acciones al hacer contacto con el enemigo
5) Plan de embarque
6) Plan de desembarco
7) Ensayos

4.- ADMINISTRATIVAS Y LOGISTICAS.-

a.- <u>Raciones.-</u>
b.- <u>Armas y munición.-</u>
c.- <u>Uniforme y equipo.-</u>
1) Método de distribución de remos y salvavidas
2) Disposición de botes, remos y salvavidas

d. <u>Método de tratar heridos y prisioneros de guerra.-</u>

5.- ENLACE Y MANDO.-

a.- <u>Enlace.-</u>

1) Nominativos y frecuencias agua tierra.
2) Claves de emergencia agua tierra
3) Señales a ser usadas entre los botes y dentro de los mismos.

b.- <u>Mando.-</u>

1) Ubicación del comandante y vice comandante.

5) ANEXO DE MOVIMIENTO VEHICULAR.

1.- SITUACION.-

a.- <u>Fuerzas propias.-</u>
b.- <u>Fuerzas enemigas.-</u>

2.- MISION.-

3.- EJECUCION.-

a.- <u>Concepto de la operación.-</u>
b.- <u>Tareas a los repartos subordinados.-</u>
c.- <u>Instrucciones de coordinación.-</u>

1) Hora de partida y regreso
2) Rutas principal y alterna de ida y de regreso
3) Plan de carga y orden de movimiento
4) Acciones al hacer contacto con el enemigo
5) Acciones en el punto de desembarco
6) Ensayos

4.- ADMINISTRATIVAS Y LOGISTICAS.-

a.- Equipo necesario para los vehículos.- (sacos de arena)

5.- ENLACE Y MANDO.-

a.- Enlace.-

b.- Mando.-

1) Ubicación del comandante y vice comandante.

2) Cadena de mando.

6) ANEXO DE APOYO DE FUEGO.

1.- SITUACION.-

a.- Fuerzas propias.-

b.- Fuerzas enemigas.-

2.- MISION.-

3.- EJECUCION.-

a.- Concepto de la operación.-

b.- Tareas a los repartos subordinados.-

c.- Instrucciones de coordinación.-

4.- ADMINISTRATIVAS Y LOGISTICAS.-

5.- ENLACE Y MANDO.-

NORMALMENTE EL COMANDANTE NO TENDRA QUE PREPARAR UN ANEXO DE PLAN DE APOYO DE FUEGO PORQUE SE DESARROLLA A NIVEL DE BATALLON.

APENDICE 1 (Plan de fuego aéreo) AL ANEXO DE APOYO DE FUEGO

1.- SITUACION.-

a.- Fuerzas propias.-

b.- Fuerzas enemigas.- (incluya la unidad aérea que apoya la operación)

2.- MISION.-

3.- EJECUCION.-

a.- Apoyo aéreo táctico cercano planeado de antemano.-

1) A lo largo de la ruta.

BLANCO	UBICACION	H. DISPONIBLE	TIPO AERENAVE DISPONIBLE

2) En el objetivo.

BLANCO	UBICACION	H. DISPONIBLE	TIPO AERENAVE DISPONIBLE

4.- ADMINISTRATIVAS Y LOGISTICAS.-

5.- ENLACE Y MANDO.-

a.- Enlace.-

1) Indicativos y frecuencias
2) señales de emergencia claves
3) señal de marcar blanco

b.- Mando.-

1) Ubicación del comandante y vice comandante.
2) Cadena de mando.



PUNTOS CLAVES PARA EL PLANEAMIENTO

1.- LOS 5 PRINCIPIOS DE LA PATRULLA.-

a.- PLAN

b.- RECONOCIMIENTO

c.- CONTROL

d.- SEGURIDAD

e.- SENTIDO COMUN

2.- ENSAYOS .-

a.- SIEMPRE CONDUZCA ENSAYOS, MINIMO ACCIONES EN EL OBJETIVO

b.- TODO EL EQUIPO DEBE SER INSPECCIONADO PARA ASEGURAR QUE ESTE EN BUEN ESTADO

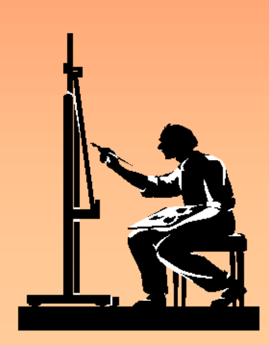
c.- SIEMPRE TENGA PLANES DE CONTINGENCIA PARA TODO TIPO DE EMERGENCIA QUE PUEDA SUCEDER.

3.- LA MISION DEBE TENER UN PROPOSITO ESPECIFICO.-

4.- EL PLAN DEBE CONTENER INTELIGENCIA DETALLADA, ACTUALIZADA Y COMPRENSIVA.-

5.- LA EVACUACION Y EXFILTRACION DE UN OBJETIVO DEBE TENER UN PLAN DETALLADO IGUAL QUE LAS OTRAS PARTES DE LA MISION.

6.- EL APOYO DE FUEGO DIRECTO E INDIRECTO ES MUY IMPORTANTE PARA LA RETIRADA.



PLAN DE CONTINGENCIA DE 5 PUNTOS

SIEMPRE QUE UN ELEMENTO PEQUEÑO ES DEJADO POR EL ELEMENTO PRINCIPAL, ESTE DEJARA UN PLAN DE CONTINGENCIA DE 5 PUNTOS ESTAS INSTRUCCIONES INCLUYEN:

1.- A DONDE VA
2.- QUIENES LO ACOMPAÑAN
3.- TIEMPO QUE ESTARA AUSENTE
4.- QUE PASA SI NO REGRESA
5.- ACCIONES QUE TOMARA LA UNIDAD SI HACE CONTACTO CON EL ENEMIGO Y SI EL ELEMENTO PRINCIPAL HACE CONTACTO.

CAPITULO XVII

PREPARACIÓN FÍSICA

17. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS.

17.1. ÁCIDO LÁCTICO.

Es la consecuencia final del metabolismo anaerobio. Como consecuencia del proceso de producción de energía, los músculos producen ácido láctico, debido a que con el ejercicio intenso se contraen a un ritmo mayor que la capacidad que tienen para usar oxígeno y producir energía[1].

17.2. APTITUD FÍSICA.

"Capacidad para realizar las tareas diarias sin fatiga por más tiempo y con una reserva de energía suficiente para poder responder adecuadamente a cualquier emergencia imprevista. La aptitud es algo que pertenece a la vida diaria"[2].

17.4. CALENTAMIENTO.

"Entendemos por calentamiento, todas aquellas actividades, anteriores a la actividad principal, que realizamos de forma general y suave para preparar a nuestro organismo hacia un posterior esfuerzo".

17.5. CAPACIDAD.

"Se usa a menudo para expresar el potencial para realizar trabajo en forma aeróbica o anaerobia".

17.6. CAPACIDAD DE RESERVA DEL CORAZÓN.

"Capacidad de bombear mayor cantidad de sangre, frente al esfuerzo físico".

17.7. RESISTENCIA.

---

[1] ÁLVAREZ DEL VILLAR, Carlos: La preparación física del Fútbol basada en el Atletismo , Editorial Gimnos, Madrid, 1985, p.309.

[2] Neil Dougherty, Educación física y deportes, traducido por José Aguilar, Editorial Reverté , Barcelona,
1985 p4.

"Capacidad que nos permite aplazar o soportar la fatiga, permitiendo prolongar el trabajo orgánico sin disminución importante del rendimiento".

Se divide en:

17.7.1. Resistencia aeróbica.

"Capacidad del organismo que permite prolongar el mayor tiempo posible un esfuerzo de intensidad leve, es decir cerca del equilibrio de gastos y aporte de oxígeno"[3].

17.7.2. Resistencia anaerobia.

"Es la cualidad que permite realizar un esfuerzo intenso, provocando un desequilibrio entre el aporte de oxígeno y las necesidades del organismo"[4].

17.8. FUERZA.

"Es la tensión que realiza un músculo contra una resistencia"[5] .

Se clasifica en:

17.8.1. Potencia, Fuerza Rápida, Fuerza Veloz.

"Es aquella que aparece cuando se vence más resistencia no - límite con la máxima velocidad de ejecución"[6]

17.8.2. Fuerza lenta.

"Capacidad de superar una resistencia máxima (grandes masas) con velocidad constante".

17.8.3. Fuerza máxima.

"Capacidad neuromuscular de efectuar la máxima contracción voluntaria estática o dinámicamente".

17.8.4. Fuerza resistencia.

"Capacidad metabólico - muscular del organismo de realizar una actividad de fuerza relevante, contemporáneamente a la posibilidad de mantenerla en el tiempo, oponiéndose a la fatiga"[7].

17.9. COORDINACIÓN.

---

[3] Casado, Cobo y Díaz (1989), op. cit.p49.

[4] Casado, Cobo y Díaz (1989), op. cit., p50.

[5] Chávez (1994), op. cit., unidad 9.

[6] Blanco Nespereira (1992) op. cit. pag 12.

[7] Alfonso, Blanco Nespereira (1995), op. cit., p. 82.

"Capacidad de ajustar con precisión, lo querido y pensado, de acuerdo a la necesidad del movimiento o gesto deportivo concreto"[8].

La coordinación puede ser:

17.9.1. Orgánica.

Tiene que ver con el menor consumo de oxígeno[9].

17.9.2. Neuromuscular.

Que está relacionada con el aspecto técnico[10].

17.10. ENTRENAMIENTO FÍSICO (PREPARACIÓN FÍSICA).

"Conjunto de actividades físicas que tienden a mejorar las cualidades específicas necesarias en un deporte o actividad deportiva para un mejor y más beneficioso rendimiento posterior"[11].

17.11. ENTRENAMIENTO FÍSICO MILITAR.

"Es la preparación de la condición física total del militar, en otras palabras es el conjunto de actividades físicas que tratan de provocar alteraciones fisiológicas significativas en el organismo, como también mejorar la aptitud física del combatiente y mejorar las cualidades físicas y motoras"[12].

17.12. OBJETIVO DEL ENTRENAMIENTO.

"Desarrollar las adaptaciones que el organismo necesita para poder realizar un esfuerzo adecuado a la especialidad deportiva que se practica"[13].

17.13. PLANIFICACIÓN DEL ENTRENAMIENTO.

Es una anticipación mental y por escrito que se realiza antes de que comience el entrenamiento, para establecer los objetivos que se desean alcanzar, los medios que se van a utilizar, y considerando los factores ambientales que le van a afectar[14].

17.14. PROGRAMACIÓN.

---

[8] Alvarez del Villar (1985), op. cit., p. 477.

[9] Arrellano (1993), op. cit., capítulo ?

[10] Ibíd.

[11] Cfr. Alvarez del Villar (1995), op. cit., p. 358.

[12] Arrellano (1993), op. cit., capítulo 1.

[13] Renato, Manno, Entrenamiento deportivo, Editorial Paidotribo, Barcelona, 1991, p. 30.

[14] Cfr. Pila Teleña (1986), op cit., tomo I, p26.

"Es la organización racional de los medios y el trabajo en dirección de nos objetivos previamente establecidos, que luego hay que llevar a la práctica"[15].

17.15. TRABAJO.

"Aplicación de una fuerza a lo largo de una distancia"[16].

17.16. PLAN DE TRABAJO.

Para poder aplicar en forma eficiente este capítulo a continuación encontraremos un programa de entrenamiento establecido en un tiempo de tres meses.

CAPITULO XVIII

OPERACIONES URBANAS

18.1. GENERALIDADES

Los acontecimientos de un país en crisis, obligan a todos los comandantes en sus niveles a conocer el empleo de las operaciones urbanas, tanto en acciones regulares como irregulares para actuar de una manera acertada y obtener los resultados deseados, en cualquier misión que este se emplee.

18.2 DEFINICIÓN

Las operaciones urbanas son los pasos sucesivos y lógicos que permiten a un equipo de combate hacer frente a diferentes situaciones sea interna o externa, los mismos que requieren ser ejecutados con precisión y rapidez para conseguir destruir al enemigo o para alcanzar el mayor efecto psicológico logrando dispersar, contener, bloquear o dividir en segmentos mas pequeños una multitud, disgregándola en forma simple o flexible.

18.3 COMBATE URBANO

18.3.1 COMBATE URBANO REGULAR

Es toda operación ofensiva o defensiva que se desarrolla dentro del casco urbano como área general o en un área determinada, teniendo en cuenta que es un enfrentamiento bélico de dos ejércitos, por un territorio habitado; el cual ofrece ventajas políticas, económicas y sociales para el que la posea.

Este tipo de combate normalmente sucede en la zonas pobladas de una frontera y tiene las siguientes características.

- Intervención bélica fronteriza
- Aplicación de las normas y convenios internacionales para la guerra regular
- Existen prisioneros de guerra
- La toma o posesión del área en conflicto es por largo tiempo
- Aislamiento general del área en conflicto por unidades especializadas
- Intervención de diferentes especialidades militares para consolidar el conflicto

18.3.1.1 OPERACIONES OFENSIVAS

las operaciones ofensivas en áreas urbanizadas, cualquiera que sea su nivel táctico, se deben considerar como último recurso y solo cuando su captura o control aportan una ventaja principal a las tropas, como son:

- Asegurar y controlar puntos críticos
- Contener una fuerza enemiga
- Para retomar el control de área
- Romper la defensa del enemigo

18.4. PRINCIPIOS DE LA OFENSIVA EN COMBATE URBANO

18.4.1. VISUALIZACIÓN DEL CAMPO DE COMBATE

En las aproximaciones cerca o dentro de las áreas urbanizadas, la observación puede quedar restringida a una porción muy pequeña debido a los obstáculos que se presentan (edificios, construcciones etc.), los elementos de reconocimiento por lo general deben operar a pie usando técnicas de infiltración con el fin de ubicar el enemigo para con ello ubicar las tropas que vayan a iniciar la penetración.

Los efectos de camuflaje que nos ofrecen las áreas urbanas facilitan el encubrimiento de nuestras unidades, así mismo debe tenerse en cuenta la eficacia que nos puede brindar el apoyo de los puestos de observación utilizando lentes infrarrojos con el único fin de minimizar el posible ataque de franco tiradores hacia nuestras tropas.

18.4.2. CONCENTRACIÓN DEL PODER DE COMBATE.

La restricción en cuanto a la movilidad impuesta por zonas urbanizadas hace que sea difícil el desplazamiento del poder de combate hacia un objetivo específico. Los ataques a objetivos específicos inmovilizan la defensa y obligan al enemigo a disponer sus fuerzas debido al poder de fuego que concentran hacia ellos.

La seguridad de las operaciones en áreas urbanas debe ser extrema ya que por su naturaleza el enemigo disemina la defensa, lo cual dificulta la orientación del ataque principal para el Comandante de las tropas.

18.4.3. NEUTRALIZAR LOS FUEGOS DEFENSIVOS DEL ENEMIGO

El campo de batalla urbanizado proporciona al defensor una mayor cobertura disponible, así como un sistema optimo de encubrimiento para sus fuerzas y armas. Cuando el enemigo logra ubicarse en puntos críticos del área, se produce de inmediato la vulnerabilidad de nuestras tropas. Las tropas en la fase inicial presentan mayor peligro para ser blanco del enemigo por lo cual deben contener o destruir las armas de apoyo más importantes, ubicados bajo protección de estructuras, con apoyo mutuo de campos de tiro preparados.

18.4.4. ATAQUE PENETRANDO LA RETAGUARDIA ENEMIGA

En la defensa el enemigo usualmente coloca puntos de resistencia y obstáculos ordenados en las probables vías de aproximación de nuestras unidades con el fin de neutralizar nuestro avance. Por tal motivo debemos tomar objetivos críticos y tratar de penetrar su retaguardia con el fin de destruir sus núcleos de resistencia, aislar sus unidades de apoyo para minimizar su poder de combate.

18.4.5. APOYO MÓVIL CONTINUO

Aunque consideramos que en el combate urbano primordialmente realizamos acciones cambiadas de pequeñas unidades, se requiere un apoyo de combate continuo con el fin de evitar un posible aislamiento entre el personal que inicia el ataque y el que debe llevar la consolidación de objetivos . Los grupos móviles de combate no deben exceder de 6 hombres con el fin de tener un excelente despliegue y agilidad en el área urbana.

18.5. PLANEAMIENTO DE UN ATAQUE URBANO

El ataque urbano en una área urbanizada se puede dividir en tres fases básicas:

18.5.1. AISLAMIENTO:

Esta fase esta destinada a aislar el objetivo, por medio del control de avenidas de aproximación hacia adentro y hacia fuera del área urbanizada. El combate para aislar el área urbanizada se efectúa en el terreno natural adyacente al objetivo; en casos en que el terreno no permita una maniobra terrestre hacia el objetivo, se requerirá del apoyo de tropas helitransportadas y fuegos de largo alcance así como apoyo aerotáctico.

Fallar en el aislamiento de áreas antes del ataque, puede ocasionar un mayor numero de bajas y exige mas tiempo para la toma del objetivo.

18.5.2. ASALTO

Esta fase consiste en un asalto, para reducir la defensa y tomar una posición establecida en el perímetro del área urbana desde la cual se puede emprender ataques para el despeje total del área, aunque pueda ser necesaria una penetración debemos optar por un envolvimiento asaltando las áreas débiles de la defensiva en los flancos o en la retaguardia del enemigo. Para fijar la defensa enemiga y distraer la atención del ataque principal, se utilizan fuerzas equilibradas que representen la organización principal. Los ataques simultáneos son muy eficaces como distracción y sirven como apoyo.

18.5.3. DESPEJE:

Esta fase consiste en un avance rápido por toda el área tomada por las tropas, efectuando un despeje minucioso del área por una unidad de seguimiento. Esta fase se caracteriza por acciones descentralizadas de pequeñas unidades. Este despeje puede hacerse en forma sistemática cuando no se ha identificado el objetivo critico y cuando la defensa enemiga es fuerte; y puede hacerse el despeje rápido cuando el objetivo critico ha sido identificado y se requiere despejar una área especifica.

18.6. CARACTERÍSTICAS DEL TERRENO

Además de saber donde esta el enemigo y cual es su poder de combate, se debe conocer el terreno donde se van ha desarrollar las acciones. Para lograr el máximo de eficacia se deben conocer las características desfavorables del terreno y tener en cuenta lo siguiente:

- El terreno natural adyacente al objetivo, el cual proporcionara puestos de observación alas propias tropas.
- Cobertura y encubrimiento hacia el área urbana y los objetivos dentro de esta.
- Puntos críticos dentro del área que brinden ventajas tácticas decisivas para nuestras unidades.
- Características tácticas donde se encuentra el objetivo o los objetivos.

18.7. TIPOS DE ATAQUE

18.7.1. Ataque improvisado

Este se ejecuta para detener el avance del enemigo, cuando no se posee posiciones fortificadas, permitiendo que la fuerza atacante arrolle la defensa sin prolongar el combate.

18.7.2. Ataque planeado

Se ejecutan cuando las operaciones enemigas están bien preparadas, cuando el área urbana es bien extensa y se ha perdido la sorpresa.

18.8. TROPAS DE APOYO QUE INTERVIENEN EN EL COMBATE URBANO

Las operaciones similares en zonas urbanizadas exigen consideraciones especiales para el apoyo de combate. Por ejemplo la artillería de campaña y el apoyo aéreo cercano, a menos que se coordinen cuidadosamente, pueden en efecto ser contraproducentes, si los daños y escombros colaterales que resultan de su empleo impiden la maniobra subsiguiente. Es esencial contar con un mayor apoyo de ingenieros tanto en la ofensiva como en la defensa; las funciones

inherentes a la movilidad y contra movilidad son especialmente criticas. El apoyo en cuanto a comunicaciones constituye un elemento básico en todas las operaciones de combate; cuando se combate dentro de un área urbanizada, puede ser difícil mantener comunicaciones eficaces y continuas con escalones superiores al de campaña. En el campo de combate urbano las fuerzas enemigas son, con frecuencia, cubiertas y protegidas por los rasgos característicos que ofrecen las zonas urbanizadas.

Las tropas de apoyo que intervienen en el combate urbano, son los que proveen apoyo de fuego y además asistencia para los otros elementos de apoyo. Normalmente se incluyen las siguientes tropas:

18.8.1. Artillería

El oficial de enlace de artillería considera los siguiente:

- La ubicación de blancos será más difícil debido al incremento de la cubierta y protección proporciona por la estructura del terreno urbano.
- Los fuegos indirectos deben ser extremadamente controladas y coordinados, ya que en el combate urbano normalmente termina en un combate cercano.
- Los efectos de la munición serán limitados por los edificios.
- Pueden ser impuestas restricciones de fuego para protección de civiles e instalaciones.
- Pueden ser colocadas restricciones sobre el uso de la artillería, en orden a reducir los escombros sobre las avenidas de aproximación que pueden ser utilizadas por las propias tropas.
- El uso de proyectiles aéreos es un medio efectivo para franco tiradores de los techos. Proyectiles de alto poder explosivo con espoletas de retardo pueden ser efectivos contra tropas enemigas en los pisos superiores de los edificios, pero debido a la cubierta de techo de los edificios, tale proyectiles tendrán un pequeño impacto sobre el enemigo en los pisos bajos.

18.8.2. Morteros

Los morteros son las armas de apoyo mas adecuadas para el combate urbano, debido a las características de su alta trayectoria. La protección que el enemigo consigue en los edificios, reduce la efectividad de la granadas, especialmente las de 60 mm y 81 mm.

Los morteros deben ser colocados en tierra firme y en área en donde sus fuegos no son cubiertos por edificios adyacentes. Si hay únicamente áreas de concreto disponibles, ellos pueden ser dispersados desde un emplazamiento sobre sacos de arena. Como otros elementos de combate en terreno urbano, los morteros deben proveerse de su propia seguridad, si ella no es proporcionada por el pelotón de fusileros o por los elementos de comando.

18.8.3. FUEGO NAVAL

Cuando una unidad esta operando cerca de la línea costera puede recibir apoyo de fuego de los cañones de los barcos dentro de la distancia del fuego naval, proporcionando un efectivo fuego de apoyo.

18.8.4. APOYO AEROTACTICO

Un batallón puede ser apoyado por la Fuerza Aérea, con apoyo de fuego aerotáctico cercano, proporcionando gran ventaja táctica al atacante, ya que reduce la eficiencia de las tropas defensivas.

Es importante tener en cuenta que de acuerdo a la historia, un bombardeo aéreo pesado ofrece pocas ventajas tácticas al atacante; sin embargo, sus efectos restringen el movimiento del defensor y reduce la eficacia de combate de las tropas enemigas.

Los derrumbes y escombros ocasionados por los ataques aéreos puede aumentar la cubierta y protección enemigo, mientras crean obstáculos significativos para el movimiento de las fuerzas atacantes.

18.8.5. EMPLEO DE HELICÓPTEROS

Puede ser muy ventajoso el empleo de helicópteros para conducir asaltos aéreos sobre la cúspide de los techos en combate urbano. Un análisis cuidadoso de los techos debe ser hecho antes de iniciar la misión. La mayoría de las ciudades modernas, los edificios de oficinas normalmente tienen helipuertos sobre sus azoteas. Otros edificios como los de parqueaderos, son generalmente lo suficientemente fuertes para soportar el peso de un helicóptero.

El desembarco de tropas sobre un edificio puede ser cumplida también por un descenso de cable o saltando mientras el helicóptero se mantiene estacionario sobre el techo. Cuando se este aproximando al objetivo, debe tenerse cuidado de evitar los obstáculos que puedan dañar el helicóptero o herir a las tropas, tales como cuerdas eléctricas, postes de teléfono, antenas, minas o alambres instalados por el enemigo.

Las misiones en las operaciones helitransportadas, como apoyo a las operaciones de combate urbano son:

- Asalto aéreos con pequeñas unidades sobre áreas criticas.
- Asaltos aéreos con grandes unidades, sobre áreas abiertas.
- Movimiento de tropas y apoyos en reabastecimientos y evacuaciones.

18.8.6. INGENIEROS MILITARES

Durante el combate urbano los ingenieros deben ser agregados a los elementos de la maniobra, con las siguientes misiones en las operaciones ofensivas:

- Conducir reconocimientos técnicos de obstáculos y campos minados del enemigo.
- Despejar barridas y escombros.
- Demoliciones para destruir fortificaciones.
- Despeje de campos minados.

En las operaciones defensivas cumplen las siguientes misiones:

- Construcción de obstáculos.
- Sembrar campos minados.
- Asesoramiento en la preparación de posiciones.
- Mantenimiento de las vías de comunicación y rutas de abastecimiento.

18.8.7. COMUNICACIONES:

Las edificaciones reducen el alcance de los radios de FM; para solucionar este problema las Unidades pueden establecer estaciones de transmisión o estaciones de relevo; Estas deben ser colocadas en lugares predominantes y las antenas deben ser camufladas en los lugares mas altos.

18.9. OPERACIONES DEFENSIVAS

Son todas las acciones tendientes a neutralizar el ataque del enemigo en una área urbana; con el fin de negarle la toma de puntos críticos que pueden causar traumatismos en nuestras operaciones. Para efectuar operaciones de defensa en zonas urbanas, debe tenerse en cuenta lo siguiente:

- El tipo de ataque del cual vayamos hacer objeto por parte del enemigo (sorpresivo o planeado).
- El ataque sorpresivo es el mas utilizado para una área urbana, un ataque sorpresivo permite capturar puntos críticos como son: puentes, calles principales, aeropuertos etc.
- El ataque planeado es utilizado cuando el sorpresivo no ha dado los supuestos resultados o cuando se tiene el área urbana bien definida, este tipo de ataque requiere de un mayor planeamiento detallado y poder de combate.
- La defensa en un combate urbano debe ser organizado básicamente alrededor de los puntos críticos, edificios y áreas que permitan preservar integridad de las fuerzas. Se debe de tener en cuenta las características del terreno urbano, como son los obstáculos, la restricciones en las comunicaciones, cubierta y protección, campos de tiro, áreas peligrosas que dificulten la movilidad de las tropas.

18.9.1. PROPÓSITOS DE LA DEFENSA

Las áreas urbanizadas se incluyen en el plan de defensa con los siguientes propósitos:

- Controlar avenidas de aproximación: en áreas urbanas estas avenidas de aproximación, normalmente son interrumpidas por las mismas construcciones para cubrirlas se pueden emplear alarmas combinadas.
- Negar áreas criticas al enemigo: se pueden incorporar al plan de defensa complejos industriales o comerciales; cárceles palacio de gobierno, cedes políticas, complejos eléctricos e hidroeléctricos, para evitar golpes de impacto psicológico por parte del enemigo.
- Control de vías de comunicación: Para concentrar fuerzas principales de combate y abastecimiento rápidamente a través de una área extensa de combate, exige el control y dominio de las principales vías de comunicación.
- Encubrimiento y protección: Las estructuras urbanas generalmente proporcionan encubrimiento y protección al defensor, requiriendo un corto tiempo para la preparación de la defensa, ya que estar estructuras pueden ser adecuadas como posiciones de combate.
- Obstaculizar el movimiento de las unidades mecánicas enemigas: Las avenidas y calles pueden ser bloqueadas para neutralizar el avance motorizado y mecanizado del enemigo, con el fin de canalizar hacia un área desfavorable.

18.9.2. PREPARACIÓN PARA LA DEFENSA

El planeamiento y organización de una defensa en una área urbana, siguen en general los mismos procedimientos y principios utilizados en otras operaciones defensivas. En el desarrollo de un plan para la defensa en un área urbana, debemos tener en cuenta la misión, el enemigo, el terreno, el tiempo y las tropas disponibles (METT), con especial énfasis en el apoyo de fuegos y prioridad de trabajo.

El planeamiento para la defensa debe ser centralizado, sin embargo muchas de las acciones serán conducidas por pequeñas unidades. El análisis de las construcciones echas artificialmente y de características naturales del terreno, es critico cuando se esta planeando una defensa, ya que se debe tener en cuenta la categoría del área que se va a defender (villas, franjas de áreas, pueblos y grandes ciudades).

El terreno urbano lo podemos denominar como tridimensional:

- nivel de la tierra (calles, parques).
- Sobre la tierra (edificios).
- Bajo la tierra (subterráneos o alcantarillas).

Como principios fundamentales para la defensa debemos tener en cuenta:

- Incluir como obstáculos áreas urbanizadas pequeñas en el esquema de la defensa, si estas aportan una ventaja significativa.
- Establecer la defensa lo mas adelante posible del área urbanizada a defender.
- Incorporar el terreno aledaño a la defensa del área urbana.
- Asignar misiones especificas a las tropas comprometidas en la defensa.
- Proporcionar prioridades y términos, para el cumplimiento de dichas tareas.
- Emplear el poder de fuego de manera conjunta a fin de crear impacto en el enemigo.

18.10. COMBATE URBANO IRREGULAR

18.10.1. GENERALIDADES

Se determina como parte del conflicto interno de un país y por lo general se aplican operaciones ofensivas y de control de área.

Este tipo de combate se desarrolla en localidades o áreas pequeñas, donde el problema se centra en una o más edificaciones y cuyos protagonistas son grupos insurgentes con exigencia políticas por bandas organizadas con fines de vandalismo que han quedado acorraladas o cercadas por la fuerza publica.

Teniendo en cuenta las dos situaciones anteriores y las capacidades bélicas de la parte al margen de la ley, de debe seleccionar el procedimiento u operación ofensiva a ejecutar por parte de las unidades especializadas que intervienen en l acción ofensiva, con el fin de evitar bajas innecesarias en la tropas, destrucción de la infraestructura y pérdidas económicas generales del lugar.

El combate urbano irregular posee características especiales que desfavorecen las acciones de las tropas, obligándolas a luchar contra el tiempo, el clima, el terreno y uso restringido de los medios de transporte para desplazamientos considerables.

18.10.2. DEFINICIÓN

18.10.2.1. EMPLEO DE LA FUERZA

El empleo de un elemento de tarea ET en perturbaciones de orden publico debe estar enmarcado dentro de las normas legales y vigentes evitando extralimitaciones en el cumplimiento de sus funciones requiere una gran seguridad y precisión de movimientos por parte de la tropa.

18.10.2.2. EMPLEO DE LOS GASES.

Una vez terminada la Primera Guerra Mundial las Naciones Unidas empezaron a reglamentar el empleo de agentes químicos, es así como en 1925 en el Protocolo de Ginebra se prohíbe el uso de todo agente químico en las futuras guerras, en 1993 en la sede de la UNESCO en París se firma un nuevo tratado conocido como el TAQ (Tratado de Armas Químicas) el cual prohíbe el uso, fabricación y almacenamiento de agentes químicos de guerra.

Actualmente solo se permite el uso de aquellos agentes químicos que causan efectos leves y temporales como lagrimeo, tos, irritación de las partes húmedas del cuerpo y ortoclorobenzal (CN-CS-OC-S).

Los Comandantes de Unidades de Policía Militar son los directos responsables del empleo de los gases, cuando una Unidad de Policía Militar se encuentra al frente de una multitud agresiva que se rehusa a movilizarse el Comandante ordena el empleo de gases, teniendo previo conocimiento del agente químico, tipo de granada, proyectil o cartucho a utilizar.

Cuando el Comandante toma la decisión de emplear agentes químicos debe previamente ordenar a sus tropas la colocación de las máscaras para protegerlos de los efectos de los mismos.

Mediante lanzamiento de una granada de humo o granada piloto el Comandante determina la dirección del viento, de acuerdo a esto, establece el sitio de lanzamiento de la próxima granada teniendo en cuenta que estas no deben ser lanzadas contra la multitud ya que pueden causar graves heridas a los amotinados. Así mismo el comandante debe tener en cuenta que estas granadas deben ser lanzadas a grupos de amotinados superiores a 30 personas, pues de lo contrario, estaría desperdiciando su capacidad de dispersión y acción.

La experiencia ha demostrado que la utilización de los gases debe estar bajo la responsabilidad y criterio único del Comandante de la Unidad, el empleo de los gases debe ser en forma progresiva, no se deben lanzar grandes cantidades de granadas químicas en un lapso corto de tiempo, agotando de esta forma las existencias, ya que los amotinados pueden retroceder ubicándose en un sitio contrario a la dirección del viento esperando que el efecto de estos pase para regresar cuando la tropa ya no cuente con este material.

El uso de agentes químicos es el medio más eficaz para lograr la mayor incapacidad temporal de un grupo tumultuoso con el mínimo daño permanente. Los agentes químicos, a diferencia del fuego de armas portátiles, se esparcen por toda la atmósfera y alcanzan a los amotinados detrás de los parapetos, barricada, edificios y donde quiera que ellos se encuentren o se oculten.

18.10.2.3. EMPLEO DE TIRADORES ESCOGIDOS

Los tiradores escogidos no solo se emplearan, para eliminar los francotiradores que hayan causado daño a la tropa, y se encuentren dentro del grupo de amotinados. Se debe tener en cuenta que al disparar no se vaya causar daño a inocentes, por lo tanto se debe ubicar el francotirador agresor y actuar en forma individual contra el.

Dentro de los francotiradores, habrá uno que lleve la escopeta calibre 12mm., la cual se utiliza con cartuchos golpeadores para detener a los agitadores o líderes de una manifestación sin causarles lesiones personales.

18.10.2.4. EMPLEO DE EJEMPLARES CANINOS

Dentro de las innovaciones en las formaciones, se puede contar con los ejemplares caninos debidamente adiestrados quien contribuyen a la dispersión de multitudes pues estos cuentan con la capacidad de dispersar entre 15 y 20 personas en un disturbio.

Los adiestradores caninos darán las órdenes correspondientes a los ejemplares caninos, cuando el Comandante de Pelotón o Unidad, estime conveniente, teniendo en cuenta que la entrada del ejemplar no debe demorar dentro del motín porque el canino podría ser lastimado por la muchedumbre.

18.11. MISIÓN CAPACIDAD Y LIMITACIONES

18.11.1. MISIÓN

Las Unidades Militares desarrollan operaciones de control de motines, mas no de enfrentamiento con la población civil, dentro del manejo de crisis conformando el cuarto nivel de control de acuerdo a la situación que se presente en el área urbana para dispersar, contener, bloquear o dividir pequeños segmentos una multitud y evitar que se vuelvan a organizar.

18.11.2. CAPACIDADES

- Efecto psicológico sobre la multitud
- Aprehensión de líderes
- Utilización de agentes químicos de guerra
- Utilización de ejemplares caninos para dispersión
- Penetrar, dispersar, contener, bloquear y dividir en pequeños segmentos una multitud
- Control total de un área despejada.

18.11.3. LIMITACIONES

- Empleo de las armas de fuego

- Manejo de los medios de comunicación
- El empleo de máscaras puestas reducen la movilidad, capacidad de reacción y comunicación entre los integrantes de la unidad.

18.11.4. ELEMENTOS ESENCIALES PARA EL AISLAMIENTO

18.11.5. CARACTERÍSTICAS DEL COMBATE URBANO IRREGULAR.
- Es un ataque inesperado
- No esta sujeto a convenios ni tratados bélicos.
- Se desarrolla entre u a fracción de tropas especializadas y un grupo insurgente o banda de delincuentes organizada.
- Violación del derecho Internacional Humanitario por parte del grupo insurgente o banda organizada.
- Violación de los Derechos Humanos.
- Destrucción de las infraestructura.
- Inestabilidad económica parcial
- Toma de rehenes
- Aislamiento temporal del sector en conflicto.
- La acción invasora no dura mucho tiempo

18.12. DISTURBIOS CIVILES

18.12.1. INTRODUCCIÓN

Los disturbios civiles son actos de desobediencia civil. Ocurren frecuentemente cuando los practicantes están en contra de las actividades gubernamentales. La fuerza publica se emplea para controlar y contra arrestar la iniciativa de la muchedumbre enardecida.

En el máximo grado de crisis los disturbios civiles incluyen actos criminales de terrorismo y estos en cualquier forma son perjudiciales a la ley y al orden publico nacional.

18.12.2. NIVELES DE CONTROL
- El primer nivel es parte gubernamental.
  (Presidencia, Ministerio de Gobierno, Gobernadores, Alcaldes) establecen comités de crisis.
- El segundo nivel son los Organismos mediadores. (Cruz roja Nacional, Defensa civil, etc.)
- El tercer nivel lo constituye la Policía Nacional y los organismos de seguridad del estado.
- El cuarto nivel son la Fuerza.Militar.

- Los cuatro niveles servirán como mediadores para lograr y controlar dichas manifestaciones publicas, bien sea empleando los medios disuasivos o el empleo de la fuerza.
- A continuación definiremos y analizaremos cada una de las formas de manifestación que nos puede llevar a una reunión de personas con fines específicos que motivados por agentes psicológicos pueden terminar generando el disturbio civil.

18.12.3. FORMAS DE MANIFESTACIÓN

- **Disturbio civil:** Los disturbios pueden ser motines, manifestaciones violentas o acciones ilegales. Las fuerzas militares pueden apoyar a los otros tres niveles en el control de dichas acciones, para restaurar la paz y proteger el estado como lo ordena la constitución nacional.
- **Desastre:** Es toda aquella destrucción tanto material como personal, causada por agentes naturales como por ejemplo, una tormenta, un incendio, una inundación u otra catástrofe.
- **Motín:** Es una perturbación del orden publico cometida con violencia por tres o mas personas, en busca de un fin común, para llevar a cabo una empresa mediante acción violenta contra todo lo que pueda oponerse.
- **Muchedumbre:** Es un numero de personas congregadas temporalmente. Los miembros de una muchedumbre generalmente no se enmarcan dentro de una organización a la ves piensan y actúan individualmente. Ellos titubean en comportarse en una manera violenta, colectiva y desfrenada, aunque alguno de ellos podría hacerlo pensando en que escaparía de la acción de la autoridad.
- **Una muchedumbre en acción:** Los miembros de una muchedumbre se transforma en una turba, cuando a todos los componentes de esta, se les a infundido un objetivo y la intención de llevarlo a cabo asiendo caso omiso a la ilegalidad de la acción.
- **Masa:** Es un grupo de personas desorganizada, sin dirigentes, con un motivo común, para actuar dirigidas por la acción. La policía militar esta autorizada y facultada para reprimir disturbios y motines que se presentan en la ciudad o localidad y para rescatar al personal militar que se encuentra en la escena del disturbio o motin. La policía militar no reprime un disturbio sin orden de su comandante. Quien la imparte previa solicitud o requerimiento de la autoridad civil.
- **Marchas campesinas:** son movilizaciones de grandes masa impulsadas por elementos narco subversivos y en la mayoría de los casos obligados poniendo de por medio su propia vida , e esta manera estos elementos narco subversivos logran presionar al gobierno y conseguir sus objetivos.

18.12.4. CAUSAS DE LA PERTURBACIÓN

Los disturbios civiles se ocasiona por varias causas. La mayoría surge por diferencias políticas, conflictos económicos, problemas sociales, actos terroristas o influencias narco subversiva.

Los disturbios civiles en muchas ocasiones son realizados por grupos subversivos con la única intención de presionar al gobierno o de dar una muestra de terrorismo; el objetivo de estos grupos es provocar una reacción fuerte por parte del las autoridades, creyendo que con esto logran que la comunidad simpatice con su causa.

18.12.4.1. SOCIALES

Las causa sociales de perturbación son el resultado de diferencias raciales o religiosas, como también de un estado de animo de excitación después de un acontecimiento deportivo, una celebración o una actividad social.

18.12.4.2. ECONÓMICAS

Las causa económicas de perturbación son el resultado del desacuerdo entre los trabajadores y patrones, o también de condiciones externas de privación o de pobreza, que empujan a la gente a conseguir sus necesidades vitales por la violencia.

18.12.4.3. POLÍTICAS

Las causa políticas de perturbación son la consecuencia de intentos se conseguir en el poder político por otros medios que los legales.

18.12.4.4. DESASTRES

Las condiciones de vida que surgen después de desastres engendran perturbaciones violentas entre la gente por el temor de nuevas condiciones catastróficas: falta de alimentos, ropa o alojamiento así como la actividad d elementos fuera de la ley.

18.12.5. AUSENCIA O FALLAS DE LA AUTORIDAD CONSTITUIDA

Las condiciones de la autoridad o la capacidad o fracaso de las autoridades en el ejercicio de sus responsabilidades pueden ser la causa de perturbaciones porque ciertas personal creen que en tales circunstancia es lícito de violar la ley impunemente.

18.12.6. EMPLEO DE LA FUERZA

El empleo de la fuerza en perturbaciones de orden público, requiere junto con una gran seguridad por parte del personal que actúa, una buena preparación, entrenamiento de instrucción, tacto, sentido común, el empleo de personal disciplinado y una alta moral.

El control de la Misión Militar por parte de las autoridades civiles, se manifiesta de forma concreta en nuestras operaciones, a través de los principios del empleo de la fuerza. Estas son el medio por el cual las autoridades civiles gubernamentales proveen guías a las Fuerzas Armadas, destacadas en operaciones Militares de cómo manejar una crisis y como prevenir abusos del uso de la Fuerza.

18.12.6.1. PRINCIPIOS PARA EL EMPLEO DE LA FUERZA:

El principio para el empleo de la fuerza es: "Emplee tan solo la fuerza que sea necesaria" , la regla que rige las acciones de la Fuerza de control, particularmente a los militares durante las operaciones de control de muchedumbres, es emplear tan solo la mínima fuerza necesaria para cumplir la Misión. Al aplicar este principio, se debe tener en cuenta, que una fuerza inadecuada le puede dar a los amotinados más valor y los puede incitar a que cometan más actos de violencia; las siguientes medidas de fuerza pueden ser aplicadas en el orden que considere apropiado. El comandante es responsable en el lugar de los acontecimientos, de acuerdo a la situación existente.

El principio legal fundamental de las reglas de enfrentamiento durante disturbios civiles, es el derecho inherente a la defensa propia limitado al uso de la Fuerza necesaria, bajo las circunstancias y proporcional a la amenaza existente.

18.12.6.1.1. FUERZA NO LETAL

Emplear la fuerza no letal para controlar disturbios, impedir crímenes y para detener las personas que han cometido crímenes. Se debe usar los siguientes niveles de fuerza como guía:

- Una demostración de fuerza
- El empleo de formaciones para reprimir motines.
- El empleo del agua
- Empleo de agentes químico contra motines.
- Disparos de tiradores expertos seleccionados con cartuchos golpeadores.
- Potencia de fuego completa con agentes químicos no letales
- El uso de ejemplares caninos entrenados en ataque y defensas como medio disuasivo

18.12.6.1.2. FUERZA LETAL

Fuerza aplicada que probablemente causara muerte o lesiones graves.

- APLICACIÓN DE LA FUERZA LETAL

El uso de la fuerza letal solo se autoriza si cada unas de las siguientes circunstancias están presentes:

- Se han utilizado todos los métodos no letales o no se carece de ellos.
- El riesgo letal o de lesiones graves a personas inocentes no aumentaría significativamente.
- El propósito de su empleo es:
  - defensa propia (contra fuerza letal)
  - impedir crímenes que involucren riesgo letal a otras personas.
  - Impedir la destrucción de propiedad vital a la seguridad de otros.

Como se puede apreciar los principio en el empleo de la fuerza deben ser redactados en términos que sean fáciles de entender, en todas las cadenas de línea de mando. De forma que el lenguaje y redacción deben ser compresibles para todos los Soldados, redacción debe ser breve, clara sencilla y flexible para ajustarla a los cambios que puedan presentarse en la misión.

18.12.6.2. ENTRENAMIENTO PARA EL USO DE LA FUERZA

Los Soldados tienen que conocer y aplicar claramente las reglas de enfrentamiento.

- Entrenar con situaciones reales.
- Hacer copias de las reglas de enfrentamiento y darlas a todos los que van a participar en el ejercicio antes del entrenamiento.
- Analizar características de operaciones recientes.
- La disciplina}: es esencial para las tropas. Las tropas con un alto grado de disciplina en situaciones de control de muchedumbre obtienen excelentes resultados en situaciones de crisis.
- La disciplina es la clave para evitar violencia innecesaria"

18.12.6.3.RESPONSABILIDADES DEL COMANDANTE DEL PELOTÓN EN EL EMPLEO DE LA FUERZA

- Seleccione las medidas de fuerza apropiadas, de conformidad con las directivas de unidades de mando superiores y considerando la situación que existe en el área.
- Imparta instrucciones a las tropas en cuanto a la medida que se ha seleccionado y el grado de fuerza que se desea aplicar.
- Supervise personalmente y dirija el uso de la medida seleccionada de fuerza por parte de las tropas.

- Permanezca alerta y flexible por si se presenta la necesidad de cambiar la medida de fuerza en uso y terminar el uso de la fuerza lo antes posible, de a acuerdo a la situación.
- Aprenda a diferenciar las distintas situaciones de disturbios y planee el grado de uso de la fuerza para cada una de ellas.
- Identifique los agitadores principales y dirija el empleo de la fuerza hacia ellos, una vez reducidos no surgirá la necesidad de enfrentarse a toda una turba o manifestación.
- Mantenga el control sobre sus hombres; recuerde que el comandante responde por todos sus actos, en entrenamiento es vital para evitar que la tropa se precipite y emplee mas la fuerza lo que puede desencadenar tragedias.
- En caso de utilizar la fuerza, emplee los medios no letales en forma efectiva con el fin de reducir contundente y rápidamente las manifestaciones.

18.13. AGENTES QUÍMICOS

18.13.1. **GENERALIDADES**

A raíz de los disturbios presentamos el año anterior en el sur del país la fuerza pudo evidenciar la importancia que tenía la utilización y aplicación de los agentes químicos en este tipo de conflictos, con el único fin de mantener el control, sin que fuera necesario la aplicación la fuerza y lo más importante, no pone en peligro la integridad del personal.

Para tal fin actualmente la Fuerza Militar cuenta con el material químico moderno, para el control de la Ley y el Orden en todo el Territorio Nacional.

Para el uso de los agentes químicos se debe tener en cuenta los principios de seguridad y empleo táctico, así como los efectos deseados, teniendo en cuenta los principios y tratados que prohíben los componentes químicos, que afectan sustancialmente a las personas, como también el manejo, empleo y conservación del material, el cuál es catalogado como equipo especial.

18.13. 2. GENERALIDADES DE LOS AGENTES QUIMICOS.

Los agentes químicos de acuerdo a su composición tiene un fin específico el cual dependerá de la situación que se presente. Los agentes químicos utilizados para el control de disturbios, son básicamente una combinación de cloro y otros complementos cuya función principal es la de causar irritación en las partes húmedas de la piel y el sistema respiratorio.

A continuación explicaremos cada uno de los principales agentes químicos utilizados por la Policía Militar.

NOMBRE QUÍMICO	NOMBRE MILITAR	EFECTOS
CLOROACETOFENONA	C. N.	Irritación intensa en los ojos, membranas mucosas, resultante de un profuso lagrimeo y pérdida temporal de la visión.
ORTOCLOROBENAL	C. S.	Irritación intensa de todas las Áreas húmedas de la piel (piel, boca, nariz) sensación de calor. Ideal para ser usado en climas cálidos. Agente químico extraído directamente del ají Chile. Posee características resinosas causante de escozor, sensación de calor e irritación en los ojos y la piel.

Cada tipo de agente químico se puede encontrar dependiendo del tipo de granada que utilicemos, ya sean cilíndricas o cartuchos de 31 mm..

18.13. 3. CLASIFICACIÓN DE LOS GASES.

Los agentes químicos, llamados gases lacrimógenos en su estado puro, sus sustancias sólidas semejantes al Azúcar granulada.

De acuerdo a los efectos producidos por los agentes podemos dividirlos en los siguientes grupos.

18.13. 3.1. FISIOLÓGICOS.

Son aquellos que producen intoxicación orgánica, atacando principalmente las vías respiratorias y en un estado de saturación puede causar ulceraciones en la piel.

18.13. 3.2. FUMÍGENOS.

Este grupo está constituido por aquellos gases cuya composición química está en capacidad de producir cortinas de humo, suficientes para impedir la

observación del movimiento de tropa. También podemos utilizarlas como granadas piloto, con el fin de determinar la dirección y velocidad del viento.

18.13. 3.3. INCENDIARIOS.

Los gases comprendidos dentro del grupo de incendios, contienen reactivos químicos (fósforo blanco), que estimulamos por el choque producen llama y calor.

18.13.4. EMPLEO TÁCTICO DE LOS GASES

18.13.4.1. GENERALIDADES.

Esta sección tiene como finalidad básica, impartir el conocimiento por parte de los Comandantes de pelotón en la aplicación y empleo de los agentes, dependiendo del tipo de disturbio, cantidad de personas, tiempo atmosférico, Velocidad del viento y tipo de gas, que deberá ser utilizado de acuerdo a cada situación particular en la cuál vayan a ser empleados.

Como norma general, es necesario tener presente que las pequeñas concentraciones de agentes químicos hacen huir a la gente del lugar, mientras las concentraciones fuertes, pueden llegar a causar ceguera e incluso intoxicación momentánea.

18.13.4.2. ÁREA.

El área que ocupa un tumulto, es un factor fundamental para determinar la cantidad de gases que vayan a ser necesarios, para obtener una nube de gases óptima. Para tal fin, el Comandante de pelotón logrará establecer una línea de difusión de los gases. Esta es una línea de difusión imaginaria que trazamos, la cual nos determinará exactamente el sitio donde deberán ser lanzadas las granadas para lograr una difusión perfecta de los gases.

Esta línea debe abarcar un ancho total del tumulto, para lograr el efecto deseado, en caso de ser muy amplia, podemos establecer la línea de difusión sectorizándola de acuerdo a la prioridad.

18.13.4.3. INFLUENCIA DE LA DIRECCIÓN DEL VIENTO

La dirección del viento determina la posición general de las líneas de difusión, para establecer el sitio a donde deben lanzarse los agentes químicos, a fin de cubrir la zona del objetivo.

La velocidad de viento debe considerarse al fijar la distancia entre la línea de lanzamiento y el objetivo trazado con anterioridad. Un viento fuerte

implica el aumento de la distancia, así mismo afecta la cantidad de granadas que debemos utilizar para lograr una concentración eficaz en el tumulto.

18.13.4.4. DETERMINAR LA DIRECCIÓN Y VELOCIDAD DEL VIENTO.

El método más eficaz para determinar la velocidad y dirección del viento es el empleo de una granada piloto de humo blanco tipo S. Esta granada por no tener ningún elemento químico evitará en caso de que tengamos el viento en contra de que nuestras tropas sean afectadas con agentes químicos.

Se debe determinar exactamente la velocidad del viento con el fin de establecer cuanto tiempo aproximado puede durar la nube de gas, sobre el tumulto y no se disuelva antes del efecto deseado.

18.13.4.5. UTILIZACIÓN DE LA MASCARA ANTIGAS.

La máscara antigás es el medio de protección individual y táctico más eficaz con que cuenta la Policía Militar, para garantizar la protección del personal contra los efectos de los agentes químicos. Es muy importante tener en cuenta la verificación de la máscara antes de su uso y el tiempo que tiene el soldado para su colocación.

- La máscara debe colocarse de abajo hacia arriba.

- Se toman las 2 bandas de ajuste superiores y en forma simultanea se halan hacia atrás.

- Posteriormente se procede de igual forma con las bandas de ajuste laterales y del cuello.

- Procede a despresurizar la máscara de la siguiente forma.
  - Tapar la cápsula o filtro con la palma de la mano y aspirar profundamente hasta que la máscara intente quedar pegada a la cara, Luego, expulse el aire fuertemente por la boca y nariz, De esta manera quedará purificado el aire que se encontraba dentro de la máscara.
  - Inhale aire profundamente, deténgalo en sus pulmones, tape con la palma de la mano la válvula exhaladora y expulse el aire de los pulmones fuertemente por la nariz y boca, así se dará cuenta que un lado de la careta esta más ajustado y tiene la posibilidad de dejarse entrar aire contaminado, proceda a ajustarse nuevamente la máscara.

18.14. MARCO JURÍDICO DEL COMBATE URBANO

Dentro del combate en áreas urbanas es importante tener claros algunos conceptos que pueden ser claves al realizar operaciones urbanas, estos son

18.14.1. ALLANAMIENTO

Es la ocupación de inmuebles, naves y aeronaves, haciendo uso de la Fuerza por parte de la autoridad competente.

Es la acción legal de ingreso sorpresivo y violento a un lugar, con la finalidad de capturar individuos u obtener pruebas de valor de interés para inteligencia militar.

18.14.1.1. PENETRACIÓN CLANDESTINA

Es un allanamiento no autorizado legalmente.

18.14.1.2. MISIONES DEL ALLANAMIENTO

- Captura de sospechosos
- Obtención de pruebas de un delito
- Obtención de ambas funciones

18.14.1.3. PROPÓSITO DE LOS ALLANAMIENTOS

- Es el último recurso de las técnicas de investigación para obtener información sobre el sujeto u objeto.
- Para que puedan ser utilizados para capturar individuos subversivos.
- Para la captura de documentos, equipos, armas o cualquier objeto de valor para inteligencia militar.

18.14.2. FASES PARA REALIZAR UN ALLANAMIENTO.

18.14.2.1.- PLANEAMIENTO.

18.14.2.2. AUTORIZACIÓN.-

Cuando el allanamiento se realiza dentro de una instalación militar se requiere la autorización del Comandante, pero si se efectúa en otro lugar no militar, se necesita la autorización legal otorgada por la autoridad civil correspondiente.

18.14.2.3. NOMBRAMIENTO DEL DIRECTOR DE ALLANAMIENTOS.

El oficial de operaciones de una unidad es el encargado de designar a un oficial como director del allanamiento.

18.14.2.4. APRECIACIÓN DE LA SITUACIÓN.

El director del allanamiento es el encargado de analizar y estudiar el caso existente.

18.14.2.5, MISIÓN DEL ALLANAMIENTO.

Es decir con el propósito de realizar un arresto o conseguir pruebas, y si es arresto es necesario obtener pruebas o datos sobre el sujeto y los cursos de acción a su disposición.

18.14.2.6. LUGAR A REALIZAR EL ALLANAMIENTO.

Se realiza en áreas urbanas y áreas rurales.

18.14.2.7. RECONOCIMIENTO Y VIGILANCIA.

Antes de realizar un allanamiento es necesario hacer un reconocimiento del lugar, con la finalidad de obtener información.

18.14.2.8. PREPARACIÓN Y ORGANIZACIÓN DEL GRUPO DE ALLANAMIENTO.

- Grupo de entrada.
- Grupo de apoyo.
- Grupo de reserva.

18.14.2.9. MISIÓN DEL GRUPO DE ENTRADA.

- Efectuar la entrada individual al objetivo.
- Conducir el registro preliminar de los sospechosos y del área.
- Uno de los miembros del equipo de entrada nombrará un registrador.
- Elaborar un informe escrito del allanamiento.
- Preparar recibos.
- Mantener un inventario de los documentos certificados.

18.14.2.10. MISIÓN DEL GRUPO DE APOYO.

- Proporcionar protección al grupo de entrada.
- Vigilar el vehículo y equipo.
- Arrestar a las personas que traten de entrar o salir de la zona.
- Conducir un registro minucioso de la zona.

18.14.2.11. MISIÓN DEL GRUPO DE RESERVA.

Será el encargado de realizar o reforzar a cualquiera de los grupos anteriores.

ORGANIZACIÓN DE UN GRUPO DE ALLANAMIENTO

DIRECTOR DE

ALLANAMIENTO

GRUPO DE **GRUPO DE**
GRUPO DE
ENTRADA **APOYO**
RESERVA

Auxiliar del director

18.14.2.12. ORIENTACIÓN DEL GRUPO DE ALLANAMIENTO

Una vez que se ha organizado el grupo de allanamiento se procede a dar una orientación sobre, el área en general, tales como: información sobre edificios, ventanas, entradas y salidas, abrigos y encubrimientos, avenidas de aproximación, comunicaciones.

18.14.2.13. ORDEN PREPARATORIA

Son toda las disposiciones que se dan para alertar al personal seleccionado a fin de que se preparen con todo lo necesario para el cumplimiento de la misión.

18.14.2.14. EMISIÓN DE LA ORDEN DE ALLANAMIENTO

Se hará conocer al personal el plan de allanamiento con los respectivos reajustes y últimos cambios o instrucciones adicionales que hayan surgido desde la orientación.

18.14.2.15. SUPERVISIÓN

Es la inspección del personal, materiales, equipos y armamento.

18.14.2.16. ENSAYOS

En lo posible se deberá hacer los ensayos en una maqueta que reúna las principales características del objetivo.

18.14.2.16. EJECUCIÓN

- El personal se trasladará silenciosamente a la zona de reunión para asegurar el factor sorpresa.
- La zona de reunión debe estar lo más cerca al objetivo.
- Traslado del personal a la zona de reunión y responsabilidades.

- Ingreso al objetivo por el grupo de entrada a una señal convenida.
- Para actuar con sorpresa u obtener información y pruebas la entrada al objetivo se la hará rápidamente.
- Luego de realizado el allanamiento el grupo de entrada procederá a trasladar los sospechosos y material confiscado a las dependencias respectivas. Simultáneamente a esta actividad, el director de allanamiento se encargara de supervisar que lo recibos e informes estén correctamente elaborados.
- El grupo de apoyo hará un registro minucioso del objetivo y continuará vigilando el área.

18.14.2.17. DIRECCIÓN Y COORDINACIÓN.

Las actividades el personal de allanamientos deben ser dirigidas y coordinadas.

18.14.2.18. PLAN DE FUEGO.

Aquí se discute todo lo relacionado a la utilización apropiada del armamento.

18.14.2.19. ACCIÓN POSTERIOR AL ALLANAMIENTO.

Son todas aquellas actividades que deberán cumplirse una vez realizada la operación.

18.14.2.20. PLAN OBJETIVO DE EMERGENCIA.

Se deben prepara planes alternativos para usarlas en caso de que surjan cambios en la situación en que se vive.

18.14.2.21. ELABORACIÓN DEL PLAN DE ALLANAMIENTO.

Aquí se consideran todos los puntos que contemplan un plan de operación.

18.14.2.22. CONSIDERACIONES SOBRE SEGURIDAD.

Un punto muy importante a considerar durante la fase de planeamiento y ejecución de un allanamiento es la seguridad, cuando comenzamos a formular el allanamiento, las únicas personas que tendrán conocimiento del mismo serán: el oficial de Operaciones, el director de allanamientos y el director auxiliar, desde luego el grupo de vigilancia y reconocimiento.

18.14.2.23. FACTORES ESENCIALES PARA UN ALLANAMIENTO

Entendiendo por esto la sorpresa, la rapidez en la ejecución y la sencillez del plan.

18.14.2.23.1. PERSONAL.-

El número de personas necesarias para el cumplimiento de la misión.

18.14.2.23.2. TRANSPORTE.

Se debe proveer transporte apropiado y suficiente.

18.14.2.23.3. EQUIPO.

Se considera todo el equipo que sea necesario.

18.14.2.23.4. LUGARES QUE DEBEN REGISTRARSE EN UN INMUEBLE.

- Debajo del tablero de las mesas.
- Detrás y debajo de cajones.
- En colchones y ropa de cama.
- Detrás de ladrillos o tablas flojas.
- En los compartimientos de la mansión.
- En los marcos de las puertas y ventanas.
- Bajo los peldaños de la escaleras.
- Detrás de la tuberías.
- En los roperos, teléfonos.
- Detrás de cuadros y espejos.
- En las lámparas, radios, equipos y aparatos de televisión.
- Bajo los pisos, alfombras, en muebles en general.
- En los adornos florales.
- Es aconsejable reconocer las dimensiones interiores con el fin de encontrar bodegas y habitaciones ocultas.

18.14.3. REGISTRO

Es la búsqueda de personas contra quienes obre ordenes de captura, o las armas, instrumentos con que se haya cometido un delito, sin hacer uso de la Fuerza.

De lo anterior se deduce que el allanamiento es diferente al registro, que puede registrarse sin allanar, pero en casos excepcionales lo contrario.

Se deben observar todas las normas jurídicas y procedimientos que para el efecto se lleven a cabo, pues de lo contrario podrían verse los agentes del Estado incursos en delitos y sanciones disciplinarias.

El ejemplo más claro podría plantearse cuando la Fuerza Pública penetra un bien inmueble, nave o aeronave alegando la situación de flagrancia y al ocuparlo no encuentra absolutamente nada, la delincuencia muy seguramente alegaría una violación de domicilio, que a la luz del Derecho indica la comisión de un delito.

Para el caso de los registros opera exactamente lo mismo, con la diferencia que los daños causados a los bienes en un allanamiento deberán ser preparados por el Estado quien a su vez repetirá contra los funcionarios.
La principal recomendación para estos casos que plantea el artículo 344 del código de procedimiento penal, es que mientras no exista seguridad de realizar el allanamiento y encontrar las personas o elementos es mejor no operar.
En todos los allanamientos en que no opere la flagrancia, deberá estar presente el Juez o Fiscal que lo ordene, pues es obligación de ellos asistir a la diligencia de allanamiento y registro, porque son ellos los que dirigen la diligencia y porque tienen que levantar las correspondientes actas, en donde se deja constancia del procedimiento y así evitar problemas futuros.

18.14.4. CAPTURA

Es coartar la libertad de locomoción a una persona, con el lleno de los requisitos y formalidades exigidos por la Ley, emanados de autoridades competentes. Exceptuando los casos de flagrancia, de los artículos 370 y 371 C.P.P.

Que la orden este vigente y que quien realice la captura sea a quien se comisionó.

En ese orden de ideas podemos concluir que cualquier autoridad puede realizar allanamientos, registros o capturas con el lleno de los requisitos descritos en la ley.

Para todos los casos de flagrancia se puede actuar por cuenta y riesgo de la autoridad que decida hacerlo.

18.14.5.CONCLUSIONES

A partir de la diversidad de escenarios que hoy día confrontan las Fuerzas Militares y Policiales, es necesario mantener a nuestras tropas entrenadas para que actúen y reaccionen correctamente ante situaciones de crisis siempre conforme a las reglas de enfrentamiento y al respeto por los derechos humanos. La experiencia histórica nos demuestra que acatar la ley y respetar los Derechos Humanos es la única manera de ganar y mantener el apoyo del pueblo. Por ello es necesario mantenernos dentro de marcos éticos y legales discutidos, de forma que todas nuestras acciones nos identifiquen como guardianes legítimos de la convivencia democrática de nuestros pueblos.

INSTRUCCIÓN ANTIMOTINES

18.15.1. Introducción.

El descontento popular por las diferentes medidas económicas que ha tomando el gobierno de turno en los últimos meses, producto de las cuales se

están produciendo gran cantidad de paros y huelgas, tornándose ocasionalmente en manifestaciones violentas, atentando contra los bienes públicos y privados de la sociedad. las Fuerzas Armadas se ha visto en la obligación de preparar y entrenar a su personal con técnicas y métodos adecuados para el control de las manifestaciones que se tornen agresivas para mantener la paz interna e integridad ciudadana.

18.15.2. Propósito.

El propósito de impartir esta instrucción al personal de las Fuerzas Armadas, es dar a conocer las formas mas adecuadas en el control y mantenimiento del orden publico sin ocasionar daño a la ciudadana.

18.15.3. Objetivo.

El objetivo de la presente instrucción, consiste, en dar a conocer el material y las técnicas más eficaces para contribuir con el control del orden legal, garantizando la integridad de los bienes públicos y privados.

18.15.4. Derechos de la fuerza publica

- Garantizar los derechos de los individuos.
- Controlar que la huelga de una organización gubernamental, no afecte al trabajo normal de otra.

18.15.5. MISIONES DE LA FUERZA PUBLICA

- Misión externa e interna (Fuerzas Armadas).
- Misión interna (Policía Nacional).

18.15.6. Definición de manifestaciones.

Forma de expresión de la libertad de opinión a la cual toda democracia atribuye valor.

18.15.6.1. Aspectos de una manifestación.

- La declaración debe llevar el permiso de la autoridad competente con dirección de los organizadores, indicar un objetivo , lugar fecha del agrupamiento y si es posible el itinerario planeado.

- Si no tiene el permiso adecuado los organizadores tendrán sanciones penales y se la declarara un motín.

18.15.6.2. MOTÍN.-

Agrupamiento ocasional o premeditado de personas sobre la vía o en edificaciones publicas o privadas

18.15.6.2.1. ASPECTOS DE UN MOTÍN.-

- **Aspecto judicial.-** la participación en un motín armado o no constituye un delito.

- **Aspecto administrativo.-** para garantizar la integridad física de los ciudadanos, antes de hacer uso de la fuerza, se deberá respetar un protocolo de advertencias.

18.15.6.2.2. Advertencias.

- Obedezca a la ley, retírese.
- Se va a utilizar la fuerza.

18.15.6.2.3. Casos en que no se debe tomar en cuenta las advertencias.-

- Cuando ejerzan violencia en contra de la fuerza publica.

- Si no se puede defender de otro modo el terreno que ocupan.

18.15.6.3. MUCHEDUMBRE.

En una manifestación, no es recomendable un enfrentamiento entre dos grupos, (manifestantes - Fuerza pública.), por lo que se debe aprovechar el propósito de la declaración previa como un motivo de un contacto provechoso de una verdadera negociación.

Además hay que recordar, que un operativo de orden público, no es un Operativo militar y por consecuencia jamás se tiene que dejar huellas ni en los cuerpos ni en las memorias, todo debe ser emprendido para evitar el enfrentamiento y el uso de la fuerza, debido a que será el último recurso cuando la negociación hayan fallado.

18.15.6.3.1. Aspectos prácticos del control de muchedumbres.-

- **La persuasión.-** Es la táctica o un medio para mantener la muchedumbre bajo control.

- **La intimidación.-** Debemos mostrar la fuerza paro no utilizarla de la siguiente manera:
  - ⇒ Presencia con armamento
  - ⇒ Grupos en mayoría de acuerdo a la ubicación.
  - ⇒ Acatamiento de las ordenes.
  - ⇒ Ordenamiento en una formación.
  - ⇒ Material adecuado.

- **Material básico antimotines.**
  - ⇒ Escudo de protección.
  - ⇒ Casco.
  - ⇒ Mascara antigás.
  - ⇒ Chaleco antibalas.
  - ⇒ Rodilleras, coderas.
  - ⇒ Guantes.
  - ⇒ Trufly.
  - ⇒ Cartuchos para el trufly.
  - ⇒ Granadas de mano.
  - ⇒ Carabinas con cartuchos de goma.
  - ⇒ Armamento en dotación.

- **La intervención.-** cercamiento o encajonamiento de la muchedumbre, dejando una o dos vais de escape.

18.15.6.3. Servicios de orden ofensivo.-

Este material se empleara para mantener el control sin la presencia de mucho personal uniformado:

- Vehículos lanza agua.
- Caballos de frisa.
- Barricadas.
- Concertinas.
- Comunicaciones amenazantes con alta voces.

18.15.6.4. Soluciones para impedir una muchedumbre.-

- Implementar un servicio preliminar antes de la llegada del publico, para no dejarse tomar por sorpresa.

- Designar al director del operativo, encargado de coordinar la acción de todas las fuerzas del control del orden.

- Organizar reuniones de trabajo previas, para dar tareas.

- Inspecciones y ensayos.

18.15.6.5. Plan antimotines.-

1. Situación.-
2. Misión.-
3. Ejecución.-
   - Organización de los equipos.
   - Tareas específicas a los equipos.
   - Instrucciones de coordinación.

18.15.7. FORMACIONES

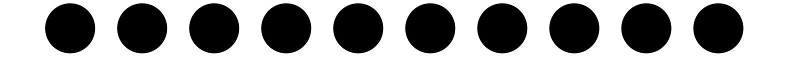
18.15.7.1. En una manifestación tranquila.-

En una manifestación tranquila tenemos las siguientes formaciones:

- Formación en fila.
- Formación en línea alternada.

18.15.7.2. Formación en fila.

En una formación en fila los individuos de la fuerza publica deben estar dando el frente hacia el grupo de manifestantes.



18.15.7.2.1. Procedimientos recomendables:

- Mantener la tranquilidad de la multitud dando ordenes claras sin utilizar la fuerza

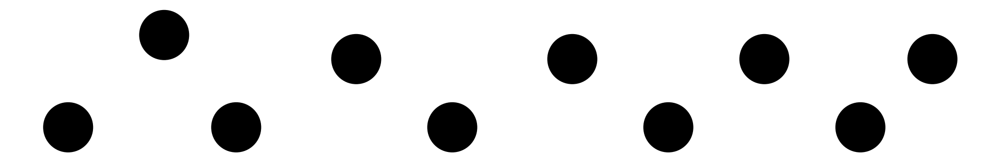
- No presentar agresividad

- Los escudos de protección deben estar apoyados al piso y la tonfa en una posición que no demuestre agresividad

- El armamento principal debe estar situado a la espalda

18.15.7.3. Formación en línea alternada.-

Se debe ubicar una fila adelante y la otra hacia atrás en forma de sig-sag o alternada.



18.15.7.3.1. Procedimientos recomendables:

- Mantener la tranquilidad de la multitud dando ordenes claras sin utilizar la fuerza
- No presentar agresividad
- Los escudos de protección deben estar apoyados al piso y la tonfa en una posición que no demuestre agresividad
- El armamento principal debe estar situado a la espalda

18.15.7.4. En una manifestación agresiva.-

Se mantendrán las mismas formaciones de una manifestación tranquila, variando de la siguiente manera:

- El escudo se ubicara en una forma de protección
- El tolete deberá tener la posición lista para el empleo
- La fuerza publica deberá hacer uso del armamento principal solamente en el caso de que haya agresión física en contra de esta fuerza.
- El lanzamiento de los cartuchos de gas será hacia adelante con un ángulo de 45 grados y dejando una brecha para que se despliegue la multitud.
- El hombre lanzador de los cartuchos siempre tendrá un abastecedor
- En la formación en línea se adoptara la posición de tortuga.
- El disparador de trufly con su abastecedor, se dirigirá a un lugar ventajoso para realizar los disparos.

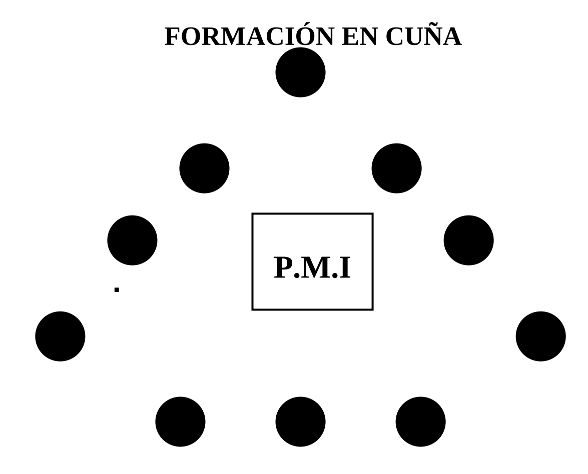
18.15.7.5. Formación en columna.-

- Se utiliza para escoltar personas muy importantes en áreas abiertas
- Para abrir brecha en una multitud

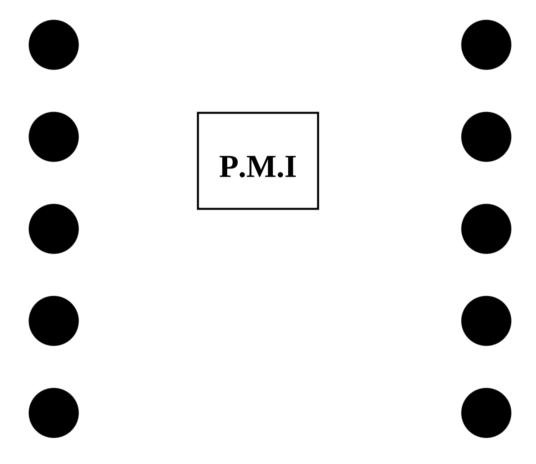
18.15,7.6. Formación en cuña y abanico

- Para escoltar a una persona muy importante en medio de una multitud.

FORMACIÓN EN CUÑA



FORMACIÓN EN COLUMNA



TECNICAS DE COMANDOS Y LIDERES



CAPITULO IX

TÉCNICAS DE COMANDO Y LIDERES

19. OBJETIVO TERMINAL

Al finalizar la instrucción de técnicas de Comandos y lideres los Comandos estamos en capacidad de empleo en diferentes tipos de armas blancas y técnicas de silenciamiento, así como realizar cualquier trabajo y misión bajo condiciones adversas al tiempo y bajo presión física, psicológica y manteniendo el liderazgo

19.1. Propósito y Alcance.-

El combate moderno aumenta la probabilidad que el solado llegue a quedar aislado y en ciertas ocasiones trabaje bajo condiciones adversas de tiempo, condición y terreno llegando al caso de realizar el cumplimiento de su misión bajo presión, es ahí en donde prácticamente el verdadero líder sale adelante con su patrulla.

Las habilidades individuales tales como: técnicas de silenciamiento, técnicas de lanzamiento de puñales, estrellas, machetes, hachas proporcionan una buena base sobre las cuales podemos cumplir cualquier tipo de misión.

Se puede permanecer con un liderazgo 100% efectivo bajo cualquier condición, inclusive sin alimentación y sin liquido, pero esto depende del entrenamiento y la capacidad moral del Comando.

Durante el transcurso de esta fase se evalúa todos los conocimientos aprendidos durante al primer periodo tales como:

- Conducción de Vehículos livianos
- Conducción de Vehículos pesados
- Conducción de motocicletas
- Conducción de bicicletas

- Montaje de caballos
- Ofensa y defensa personal
- Técnicas de box
- Nudos y aparejos
- Marchas diurnas y nocturnas
- Comunicaciones
- Navegación terrestre con brújula
- Navegación terrestre con g.p.s.
- Técnicas de escondites
- Educación física
- Gimnasia de kempos
- Gimnasia de fusiles
- Gimnasia de maderos
- Empleo de motosierra
- Empleo de machetes
- Empleo de mascaras antigas
- Empleo de visores nocturnos
- Instrucción antimotines
- Registros y cacheos
- Cruces de obstáculo de 1, 2 y 3 hilos
- Primeros auxilios
- Marcación para helicópteros
- Camillas improvisadas
- Marcha de resistencia

El efecto de encontrarse bajo condiciones adversas y con presión continua hace que el soldado reduzca su eficiencia pero se debe considerar lo siguiente:

- Aprecie la situación considerando la situación de su patrulla y el Cumplimiento de la misión.
- Confíe que puede salir adelante y que usted es un líder.
- No pierda la paciencia.
- Mantenga siempre un plan de contingencia.
- Se debe acentuar el espíritu de cuerpo entre los miembros de la patrulla.
- Aprenda a tolerar condiciones nuevas y desagradables.
- Aprecie la vida.
- Conserve la salud y las fuerzas.
- El hambre, el frió y la fatiga reducen la eficacia y el vigor.
- Recuerde que la meta es liderar .
- Aplique las destrezas básicas.

El éxito del liderazgo depende de su potencial humano de guiar a su patulla, de que sus hombres sepan lo que deben hacer tanto en circunstancias corrientes como de crisis los grupos que poseen un buen líder tienen la oportunidad de sobrevivir.

A continuación tenemos diferentes tareas que se realizan durante esta fase con su respectivo desarrollo del mismo:

Tarea No. 1

Realizar técnicas de lanzamiento de puñales y machetes a diferentes distancias

Desarrollo.-

La instrucción se desarrollara de la siguiente manera:

para lanzamiento de puñales, machetes y hachas, utilizamos:

- Troncos de balsas
- Puñales, machetes y hachas

19.1. Colocamos tres marcaciones para el lanzamiento

- Corta distancia 5 metros
- Mediana distancia 7 metros
- Larga distancia 10 metros

19.2. La manera de efectuar el lanzamiento es:

- Nos ubicamos en una posición estable con puntos de contacto en tierra
- Nos ubicamos alineando nuestro cuerpo al blanco
- Llevamos el machete tomando mando de la punta hacia atrás de la cabeza y el hombro
- Lanzamos en forma directa, repetidas veces hasta llegar al 100 % de efectividad

T*area No.2*

Realizar tecnicaza de lanzamiento de estrellas para silenciamiento de centinelas a diferentes distancias.

Desarrollo.-

19.3. Para el lanzamiento de estrellas empleamos:

- Tronco de balsas
- Estrellas de 5 y 8 puntas

19.3.1. Colocamos tres marcaciones para el lanzamiento

- Corta distancia 5 metros

- Mediana distancia 7 metros
- Larga distancia 10 metros

19.3.2. La manera de efectuar el lanzamiento es

- Nos ubicamos en una posición estable con puntos de contacto en tierra
- Nos ubicamos alineando nuestro cuerpo al blanco
- Llevamos las estrella tomando de las puntas hacia atrás de la cabeza y el hombro
- Lanzamos en forma directa, repetidas veces hasta llegar al 100 % de efectividad

Tarea No.3

Realizar técnicas de silenciamiento mediante golpes en puntos vitales

19.4. Desarrollo.-

Para el silenciamiento de centinelas empleamos:

- Monitores para la demostración
- Armas blancas

La instrucción es el complemento de ofensa y defensa personal, pero intensificando golpes en puntos críticos

- Golpe de puño en la sien
- Golpe de puño en el mentón
- Golpe con la palma de la mano entre los ojos
- Golpe con la palma de la mano en la parte baja de la nariz
- Golpe de puño en la garganta
- Golpe con puño en la nuca
- Golpe con la palma de la mano en el corazón

Todos estos golpes se los realiza combinados en las técnicas aprendidas en ofensa y defensa personal

Tarea No.4

Realizar lanzamiento de ballestas a mediana y larga distancia.

Desarrollo.-

19.5. Para el empleo de ballestas utilizamos

- Troncos de balsas
- Ballestas
- Flechas

19.6. La marcación a diferentes distancias

- Corta distancia 10 metros
- Mediana distancia 20 metros
- Larga distancia 30 metros

19.7. La manera de realizar el disparo es:

- Colocamos la flecha de la ballesta hacia atrás con los mecanismos de ayuda para la misma
- Apuntamos la ball esta alineando los aparatos de puntería
- Realizamos el disparo coordinando la respiración y dedo en el gatillo

T***area No. 5***

Efectuar fases de lideres en un tiempo de 72 horas realizando un trabajo en el cual se adiestre al Comando para el trabajo bajo presión y en condiciones adversas.

Desarrollo.-

19.8. La fase de lideres se la efectúa en un periodo de 72 horas

El objetivo es de capacitar técnica, psicológica y moralmente al Comando, para realizar diferentes actividades bajo presión, evaluando el liderazgo que mantenga en condiciones adversas.

Los puntos que se tratan durante este periodo son los siguientes:

- Conducción de vehículos livianos
- Conducción de vehículos pesados
- Conducción de motocicletas
- Conducción de bicicletas
- Montaje de caballos
- Ofensa y defensa personal
- Técnicas de box
- Nudos y aparejos
- Marchas diurnas y nocturnas
- Comunicaciones
- Navegación terrestre con brújula
- Navegación terrestre con G.P.S.
- Técnicas de escondites
- Educación física
- Gimnasia de kempos
- Gimnasia de fusiles
- Gimnasia de maderos
- Empleo de motosierra
- Empleo de machetes
- Empleo de mascaras antigas
- Empleo de visores nocturnos

- Instrucción antimotines
- Registros y cacheos
- Cruces de obstáculo de 1, 2 y 3 hilos
- Primeros auxilios
- Marcación para helicópteros
- Camillas improvisadas
- Marcha de resistencia
- Todas estas materias son un extracto de lo visto durante la primera fase.
- Existen unas normas las mismas que al inicio de la fase se hacen conocer al alumno mediante una directiva.
- El trabajo se lo realiza durante el dia y la noche continuos y sin descanso
- No se consumirá ningún tipo de alimento ni agua
- Se evaluara la resistencia física, psicológica y moral
- Se evaluara el liderazgo de los comandos al encontrarse bajo presión y en condiciones adversas
- Se enfatizara en el espíritu de cuerpo y el compañerismo en grupo

Condición

La instrucción es desarrollada durante el día y la noche con explicación y demostración por parte de los instructores empleando las técnicas aprendidas durante todo el primer periodo.

Norma

Al término de la instrucción los comandos estarán en condiciones de pasar con éxito la fase manteniendo todo el tiempo el ímpetu y liderazgo

19.09. Normas para el desarrollo

- Toda la parte teórica y practica se desarrolla en el terreno
- La fase tendrá una duración de 72 hrs.

- Durante este periodo no se consumirá alimentos ni agua.
- Durante el periodo no se dormirá
- Se deberá mantener el liderazgo en todo momento

19.10. Material requerido

El material requerido para la fase es:

- Puñales, estrellas, machetes y ballestas
- Medios de transporte (vehículo liviano, pesado, motocicleta, bicicletas y caballos)
- Cuerdas y coordines
- Mosquetones
- Cabos
- G.P.S.
- Brújula
- Radio 4031
- Mascaras antigas
- Material A.C.
- Guantes de box
- Marcación para helicópteros

Valor

La materia tiene una intensidad de 72 horas, en la cual se evalúa la condición moral, física y el liderazgo, que ejerce bajo presión; para aprobar la fase el comando debe acatar las normas establecidas para la misma y la calificación será basándose a una media establecida.

CAPITULO XX

INCURSIONES ANFIBIAS

20. CONCEPTO

Es una forma de operación anfibia, que consiste en un desembarco desde el mar sobre una playa hostil. Implica una acción rápida, ocupación temporal y una retirada planeada.

20.1. PROPÓSITO

Una incursión anfibia puede ser planeada como una operación independiente o como una operación de apoyo a otras de desembarco, a operaciones terrestres, navales, aéreas, etc.
Sus propósitos específicos son entre otros:
- Destrucción de blancos.
- Psicológicos: Moral.
- Hostigamiento.
- Reconocimiento.
- Apoyo a otras operaciones.
- Evacuaciones: de personal o material.
- Guerra no convencional: para establecer, apoyar, coordinar actividades de guerra no convencional, etc.

20.2. **FACTORES QUE AFECTAN.-** En el planeamiento de una incursión anfibia, existen factores que necesariamente deben ser considerados, entre los más importantes tenemos:

⇒ INTELIGENCIA.- Se requieren informes de inteligencia detallados.
⇒ VELOCIDAD.- El éxito de una fuerza incursora depende de la rapidez para cumplir su misión antes que el enemigo reaccione con toda su capacidad.
⇒ DURACIÓN.- Deben ser planificadas considerando que deben cumplirse en períodos de corta duración. Evitará riesgos innecesarios, posibilidad de transportar equipos con mayor poder ofensivo, etc.
⇒ SORPRESA.- Importante en todas las fases, no solo en la hora del asalto, sino en otros aspectos como son tamaño de la fuerza, medios de transporte, etc.
⇒ FUEGOS DE APOYO.- En caso de ser necesarios deben ser considerados en el planeamiento.
⇒ RETIRADA.- Sus consideraciones afectan a todas las fases del planeamiento. Los planes deben ser flexibles considerando situaciones tácticas tales como:
- En contacto débil, no cercados.
- Cercados, pero en contacto débil.
- Bajo fuerte presión enemiga pero no cercados.
- Cercados y bajo fuerte presión enemiga.

⇒ LOGÍSTICA.- Consideración del mínimo de abastecimientos y equipo especial necesario para el cumplimiento de la misión.

⇒ DECEPCIÓN.- Son considerados dichos planes a fin de cumplir la misión táctica con un mínimo de pérdidas humanas materiales y de tiempo.

20.3.. CARACTERÍSTICAS DE UNA FUERZA INCURSORA

Las características principales de una fuerza incursora son las siguientes:

20.3.1. MISIÓN.- Debe ser simple con itinerarios flexibles. La descentralización y la falta de control general son inherentes en este tipo de operaciones.

20.3.2. TAMAÑO.- Varía de acuerdo a la misión. Se considera el cálculo mínimo de personal que pueda cumplir la misión. El límite máximo es impuesto por la capacidad de carga de buques, aviones, submarinos, helicópteros, equipos de paracaídas, etc.

20.3.4. ORGANIZACIÓN.- No existe una doctrina específica para la organización de una fuerza incursora, se deja un margen de flexibilidad para que el comandante organice su fuerza de acuerdo a la misión recibida. Una fuerza incursora podrá estar dividida en grupos, unidades, equipos, elementos, etc., o una combinación de estos.
Sin embargo, en razón de los elementos funcionales esta fuerza podrá disponer de:

- ELEMENTO DE COMANDO/CONTROL: Que comprenderá el Comandante, personal administrativo, sanidad, comunicaciones, etc.
- ELEMENTO DE RECONOCIMIENTO/SEGURIDAD: Que reconoce y asegura la zona de desembarco, asegura el objetivo, etc.
- ELEMENTO DE ASALTO: Grupo que materializa la ejecución misma de la operación, normalmente desembarca después del elemento de apoyo / cobertura, pero es el primero en reembarcar al retirarse.
- ELEMENTO DE APOYO / COBERTURA: Grupo que desembarca después del de reconocimiento/seguridad, ocupando los puntos críticos del terreno, cubre las posibles avenidas de aproximación del enemigo y asegura la retirada. Debe estar en capacidad de bloquear rutas, crear obstáculos, entorpecer y retardar la capacidad de reacción del enemigo.
- ELEMENTOS DE RESERVA: También podrá ser considerada su creación en virtud de la magnitud de la operación.

20.3.4.PERSONAL.- Es una importante consideración en una fuerza incursora. Además de ser
bien entrenado, se debe buscar que posean las siguientes características:

- Iniciativa y adaptabilidad.
- Aptitud para la natación.
- Resistencia.

- Condiciones sobresalientes como patrulleros.
- Condiciones para el combate nocturno.
- Conocimiento de idiomas.

20.3.5. EQUIPO.- El equipo a ser utilizado en este tipo de operación se lo verifica y adapta de acuerdo a la misión.

En general, el uso del equipo y material bélico en una incursión
debe estar de acuerdo a:

- Grado de entrenamiento, que permita un funcionamiento exitoso aun bajo las
- situaciones de tensión producidas por el combate.
- Tamaño, forma, capacidad de transporte, etc. En los medios en los cuales va a ser movilizada la fuerza.

20.4. INTELIGENCIA

Los requerimientos de inteligencia para una incursión anfibia incluyen: terreno, tiempo e hidrografía, enemigo, sus defensas y capacidad de reacción.

20.4.1.. TERRENO, TIEMPO E HIDROGRAFÍA.- Dentro de estos requerimientos se incluyen los siguientes elementos y la forma como algunos de ellos afectan tanto a la fuerza incursora como al enemigo:

- Fotografía de los sitios de desembarco, con alta y baja marea.
- 18.5.3. Pronóstico del tiempo detallado, nubosidades.
- 18.5.4. Efectos de viento, corrientes, tipo de fondo, resaca, terreno y vegetación.
- 18.5.5. Ubicación de posibles playas alternas de desembarco.
- 18.5.6. Vías de aproximación de la zona de desembarco al objetivo.
- 18.5.7. Descripción y naturaleza de peligros y obstáculos.
- Ubicación de posibles escondites de embarcaciones o personal.
- Peligros en la navegación durante el movimiento buque – playa.
- 18.5.10, Cartas adicionales que amplíen la información básica.

20.5. ENEMIGO.- Al hacer un análisis sobre el enemigo, se deben considerar los siguientes requerimientos:

- Efectivos y armas de la fuerza enemiga.
- Planos actualizados sobre el objetivo.
- Naturaleza sobre los medios de seguridad, puestos de vigilancia, observación, patrullas, etc.
- Grado de vigilancia.
- Campos de tiro, emplazamientos, trincheras, fortificaciones.

- Comunicaciones y sistemas de alarma.
- Tipo de disciplina durante períodos de oscurecimiento
- Medios de iluminación, infrarrojos, etc.
- Rutina del enemigo.
- Utilización de edificios e instalaciones.
- Velocidad de reacción del enemigo.
- Cursos de acción del enemigo ante la presencia de una incursión.

20.6. PLANEAMIENTO.

En el desarrollo de los planes a ser materializados para una fuerza incursora deben ser considerados los siguientes puntos:

- Estudio de toda información disponible.
- Planear el ataque al objetivo. Los cursos de acción o alternativas para cumplir la misión.
- Planear el movimiento zona de desembarco - objetivo.
- Planear el desembarco y retirada.
- Planear el embarque y el movimiento hacia el área objetivo.
- Planear el movimiento buque – playa.
- Planear el reembarque.
- Planear los fuegos de apoyo.
- Preparar la organización por tareas y la lista de equipo.

20.7. SELECCIÓN DE LA ZONA DE DESEMBARCO

Al considerar el punto de desembarco de una fuerza incursora se debe considerar como puntos importantes los siguientes:

- Probabilidades de ganar la sorpresa.
- Conformidad con el esquema de maniobra.
- Distancia al objetivo.
- Despliegue del enemigo.
- Aproximación desde el mar.
- Equipo que debe ser trasladado.
- Capacidad de protección y ocultamiento.

20.8. OPERACIONES CON BOTES DE GOMA

20.8.1. GENERALIDADES.

El bote de goma, es un medio, bastante utilizado para las operaciones anfibias tipo incursión ya que facilita la infiltración o la salida desde una playa hostil de grupos pequeños de hombres, que han sido designados para una misión característica de este tipo de operaciones. Este medio de transporte, añadida la sorpresa, velocidad y flexibilidad contribuyen al éxito de este tipo de operaciones tácticas.

20.8.2. ORGANIZACIÓN

Es necesario señalar que para cada bote se debe nombrar un patrón de bote, el mismo que es el responsable directo de la seguridad del personal y el material que se embarquen en el bote. El patrón del bote es aquel que da las voces de mando, es el encargado de la inspección inicial de supervisar la carga y la estiba del personal y el material. Los deberes de cada miembro de la tripulación depende de su posición en el bote o del número con el que se identifican. A la tripulación de un bote se la puede enumerar de dos maneras:

20.8.2.1. CUENTA LARGA

Se enumeran de adelante hacia atrás empezando por el primer hombre de la derecha.

20.8.2.2. CUENTA CORTA
Es la más usada en la operación

- El patrón no se numera, va colocado en la popa y debe tener la capacidad de observar hacia adelante.
- La cuenta larga o la cuenta corta son formas utilizadas para el embarque o desembarque y estas se utilizan de acuerdo a la situación y el tiempo disponible. Ejemplo, la cuenta corta se la utiliza para atravesar rompientes u oleaje fuerte donde se requiere un menor tiempo para que la dotación esté a bordo.
- Se requiere durante estas operaciones, que todos los miembros de la dotación presten el cuidado por mantener el bote en excelentes condiciones durante toda la operación.

20.8.3. OPERACIONES EN OLEAJES FUERTES

20.8.3.1. ENTRADAS

- Se usa el método corto para embarcarse.
- La dotación debe buscar que el mayor peso a ser transportado sea alojado hacia la proa.
- La dotación al tratar de salir de la playa debe buscar que el bote se mantenga en todo momento perpendicular a la ola.

- En oleajes muy fuertes se debe considerar llenar el bote con agua a fin de aumentar su peso y afirmarlo mas.

20.8.3.2. SALIDAS

- La dotación al llegar a la playa debe mantener el bote en forma perpendicular a la ola.
- Para llegar a una playa el patrón debe cambiar la posición de los miembros de la dotación a fin de cargar un mayor peso a la popa.
- Los miembros de la dotación deben en todo momento observar hacia delante, nunca observar hacia atrás.
- El desembarco se lo hace utilizando la cuenta corta.
- En el momento que la dotación se disponga a salir hacia la playa se debe enviar una o dos parejas de nadadores de combate para que realicen un reconocimiento de la playa, aseguren la zona de salida y ubiquen el mejor sitio para guardar el o los botes. Una vez realizado ese trabajo, los nadadores de combate mediante señales convencionales ordenarán al bote que llegue a la playa.

20.9. BOTE DE ASALTO DE COMANDOS “ZODIAC F 470”

- Descripción de los usos: Operaciones de reconocimiento y asalto.
- Se infla con una bomba accionada con el pie, usando cuatro válvulas separadas que se encuentran en la parte interior de los tubos de flotación.
- Cada una de las cuatro válvulas se usan para dividir al bote en ocho compartimentos sellados e independientes.
- Para inflar el bote todas las válvulas se ponen en la sección anaranjada, una vez lleno de aire se pone en la sección verde o de navegación.
- Longitud: 15 pies 5 pulgadas.
- Ancho: 6 pies 3 pulgadas.
- Peso: 265 libras.
- Carga útil máxima 2710 libras.
- Dotación: 1 timonel o patrón, 10 remeros o bogas, puede ser impulsado por un motor fuera de borda de árbol corto de 40-65 HP.

- A cada miembro de la tripulación se le asigna un espacio o sector de observación de acuerdo al sistema del reloj.
- Cada miembro es responsable de la seguridad y estiba permanente del material que esté en su sector.
- Debe asignarse un observador aéreo colocado en la parte delantera del bote.
- En cada bote debe existir por lo menos una arma automática o lanza granadas.
- Uno de los miembros de la tripulación será designado como navegante y cumplirá únicamente dicha función durante la navegación.
- El o los tripulantes número uno debe ser el de mayor habilidad o capacidad para bogar y dar cumplimiento inmediato a las órdenes del patrón.

20.10. PREPARACION DEL PERSONAL Y MATERIAL

- Todo el personal debe usar chaleco salvavidas o a la falta de estos deberán ir asegurados al bote con cuerdas y nudos de soltura rápida.
- El chaleco de combate debe ir colocado normalmente pero sin ser asegurado al cuerpo.
- El armamento va asegurado con una línea de seguridad y un nudo de soltura rápida al final de la misma.
- Todo el material adicional de la dotación deberá estar bien estibado y asegurado para evitar pérdidas en caso que el bote se vire por efectos del oleaje fuerte.

- Radios, baterías, munición, etc., deben ser impermeabilizados antes de asegurarlos al bote.
- Se debe tener cuidado con el material bélico que pueda quemar el bote; ejemplos: el cañón de una ametralladora después de ser disparada, bengalas, etc.
- Los objetos cortopunzantes que existan en el material deberán ser recubiertos para evitar dañar el bote.

20.11. EMBARQUE Y DESEMBARQUE

- Al lanzar el bote al agua, la tripulación lo sujeta firmemente hasta que todos estén a bordo lo mismo al varar el bote o desembarcar, se agarran firmemente del bote hasta que esté completamente fuera del agua. La proa es el punto de entrada y salida para el embarque.
- Los tripulantes se agachan tanto como sea posible al embarcar o desembarcar, para evitar voltear el bote, se debe mantener tres puntos de contacto en todo momento.
- La cuenta larga es un método para cargar o descargar mediante el cual la tripulación embarca o desembarca individualmente por la proa del bote. Se lo emplea en riveras, en las rampas de carga y cuando las aguas profundas impiden el uso del método de cuenta corta.
- La cuenta corta es un método por el cual la tripulación embarca o desembarca por parejas por los costados del bote mientras está todavía en el agua. Se emplea en aguas poco profundas, permitiendo sacar rápidamente el bote del agua.
- Varar el bote es un método usado en aguas poco profundas mediante el cual toda la tripulación desembarca al mismo tiempo y sacan rápidamente el bote del agua.

20.12. INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD EN ENTRENAMIENTO EN LA FASE DE MAR

- Los soldados no harán nada después de la línea de playa sin antes haber practicado viraje y natación.
- No se debe entrar al agua sin salvavidas.
- No está permitido realizar ningún entrenamiento sin estar presentes el Oficial encargado, el enfermero y un vehículo para la evacuación.
- Durante cualquier entrenamiento en mar se deberá poseer una radio y bengalas.
- Un entrenamiento en el mar deberá tener por lo menos dos botes.
- Ningún bote saldrá al mar sin un cabo en la proa o en la popa.

- No se deberá entrenar en un mar de categoría “3” (olas de 1.20 mts.).
- El fusil y cualquier otro equipo deberá ser atado con cabo y mosquetón.
- En cualquier bote en el agua debe haber por lo menos dos hombres.
- Durante la navegación no se debe sacar las piernas fuera del bote.
- Es prohibido fumar cerca de los botes.
- La tripulación debe ser repartida equilibradamente en todas las partes del bote.
- Se deben conocer las medidas de supervivencia en mar.
- En cada bote debe haber por lo menos dos personas que sepan nadar correctamente.
- Para cada ejercicio en el mar debe haber por lo menos un bote y dos hombres para rescate.
- Todos los cabos deberán amarrarse con nudos de soltura rápida.
- Al realizar desembarcos se debe marcar la playa con signos claros.

CAPITULO XXI

HISTORIA DEL AUTOMOVIL

El desarrollo del automóvil ha sido uno de los mejores inventos del hombre, y que sirve para su transporte y comodidad.
El mismo que es accionado por un motor de combustión y guiado por un conductor.
Así tenemos que en el año de 1.860 el Francés Lenoir construye el primer motor de combustión interna accionado por gas de alumbrado.
En 1.867 Otto Langen presentan en la exposición Universal; de París un motor de combustión interna perfeccionado.
En 1878 Otto construye el primer motor a gas con compresión por el sistema de trabajo de los cuatro tiempos.
Así simultáneamente construye el ingles Clerk el primer motor de dos tiempos, accionado por gas.
En 1883 Daimler y Maybach desarrollan el primer motor rápido a gasolina de cuatro tiempos con encendido por tubo incandescente.
En 1885 Primer automóvil de tres ruedas de Benz y el primer biciclo accionado, por un motor de dakmler.
En 1886 Primer coche de cuatro ruedas con motor de gasolina de Daimler.
En 1887 Bosch inventa el encendido por chispa de ruptura para motores.
En 1889 El Ingles Duniop fabrica por primera vez neumáticos para ruedas.
En 1882 El Ingles Stuart construye el primer motor de cabeza caliente.
En 1883 Maybach inventa el carburador de tobera de inyección
Simultáneamente construye el americano Ford su primer automóvil y Diesel patenta su procedimiento de trabajo para motores de combustible pesados.
En 1897 En la MAN se fabrica el primer motor a Diesel apto para servicio.
En 1898 La casa Opel comienza la construcción del primer automóvil
En 1899 Se funda en Turín la fabrica Fíat.
En 1900 Se funda la casa Horch en Colombia.
En 1916 se funda la fábrica de aviones en Baviera.
En 1923 Benz – Man lanzan por primera vez al mercado camiones con motor a Diesel.
En 1932 se funda la casa Auto – Unión por fusión de las firmas Audi, Horch, DKW Y Wanderer.
En 1936 Daimler- Benz fabrica por primera vez coches de turismo en serie con motor a diesel.
En 1938 se funda la fabrica VW (Volks – Wager)
En 1950 La casa Rover (Inglaterra) monta por primera vez una turbina de gas en un automóvil.

En 1958 NSU –Wankel construye el motor con pistones rotatorios.

21.1. PARTES PRINCIPALES DEL VEHICULO:

Sus partes principales son: Chasis

Motor
Caja
Transmisión

21.1.1.CHASIS. Se encuentra compuesto de las siguientes partes. Cabina y cajón o carrocería de obnibus.

21.1.2. MOTOR. Compuesto del motor propiamente dicho que dispone de las siguientes partes: EXTERIOR: Tapa válvula

Blok de cilindros
Tapa de carter.

INTERIOR: Pistones
Rines
Brazo de viela
Chaquetas de viela
Chaquetas de bancada
Cigüeñal
Cilindro
Arbol de levas
Válvulas de admisión y escape

21.1.3. CAJA. Compuesto por la caja de cambios.

21.1.4. TRANSMISION. Compuesto por la corona y el cardan.

21.2. SISTEMAS COMPLEMENTARIOS DEL VEHICULO A GASOLINA

21.2.1. SISTEMA DE REFRIGERACIÓN: Radiador
Ventilador

Bomba de agua
Termostato
Mangueras

21.2.2. SISTEMA DE ALIMENTACION Y CARBURACION: Tanque de combustible

Cañerías
Filtros de combustible y

Carburador

21.2.3. SISTEMA DE DIRECCION E HIDRAULICO: Volante
Timón de volante

Cajetín de la dirección

Barra de la dirección

Bombona hidráulica

21.2.4. SISTEMA DE FRENOS: Pedal
Cervo freno
Bomba de freno
Cañerías
Cilindros de frenos
Zapatas
Tambores
Tanque de aire
Pulmones

21.2.5. SISTEMA DE ENLLANTAJE: Llantas
Tubos
Defensas
Aros

21.2.6. SISTEMA ELECTRICO: Batería
Alternador
Motor de arranque
Suich
Luces y direccionales
Bovina
Regulador
Fusibles

21.3. PARTES DE UN VEHICULO A DIESEL

Sus partes principales son: Chasis
Motor
Caja
Transmisión

21.3.1. CHASIS. Se encuentra compuesto de las siguientes partes. Cabina y cajón o carrocería de obnibus.

21.3.2. MOTOR.- Compuesto del motor propiamente dicho que dispone de las siguientes partes: EXTERIOR: Tapa válvula

Blok de cilindros

Tapa de carter.

INTERIOR:
Pistones
Rines
Brazo de viela
Chaquetas de viela
Chaquetas de bancada
Cigüeñal
Cilindro
Arbol de levas
Válvulas de admisión y escape



21.3.3. CAJA.- Compuesto por la caja de cambios.

21.3.4. TRANSMISION.- Compuesto por la corona y el cardan.

21.4. SISTEMAS COMPLEMENTARIOS DEL VEHICULO A DIESEL

21.4.1. SISTEMA DE REFRIGERACIÓN: Radiador
Ventilador

Bomba de agua
Termostato
Mangueras

21.4.2. SISTEMA DE ALIMENTACION : Tanque de combustible
Cañerías
Filtros de combustible
Bomba de inyección
Inyectores

21.4.3. SISTEMA DE DIRECCION E HIDRAULICO: Volante
Timón de volante
Cajetín de la dirección
Barra de la dirección
Bombona hidráulica

21.4.4. SISTEMA DE FRENOS: Pedal
Cervo freno
Bomba de freno
Cañerías
Cilindros de frenos
Zapatas
Tambores

Tanque de aire
Pulmones

21.4.5. SISTEMA DE ENLLANTAJE: Llantas
Tubos
Defensas

Aros

21.4.6. SISTEMA ELECTRICO: Batería

Alternador
Motor de arranque
Suich
Luces y direccionales
Bovina
Regulador
Fusibles

CAPITULO XXII

OPERACIONES ESPECIALES.

22.1. DEFINICIONES BASICAS.-

22.1.1. OBJETIVO ESTRATEGICO.-

Metas o resultados que se desean alcanzar mediante el ejercicio de una determinada acción a nivel nacional que directa o indirectamente afecta la desarrollo de las Operaciones militares y la conducción de un país.

22.1.2. OBJETIVO OPERACIONAL

Objetivo que tienen las Fuerzas de nivel Operacional cuya destrucción, neutralización o captura es necesaria para el éxito de las Unidades Tácticas y del desarrollo de la Estrategia Militar-

22.1.3. OBJETIVO TACTICO

Objetivo que se asigna a las tropas en el campo táctico y cuya destrucción, neutralización o captura es necesaria para el buen éxito de las operaciones militares.

22.1.4. SECRETO

Calificación que se asigna a una operación, acción o documento cuyo conocimiento o revelación no autorizada, pondría en peligro la seguridad nacional, causando serio daño a los intereses y prestigio de la nación o proporcionaría ventaja a un enemigo real o potencial.

22.1.5. CLANDESTINO.

Calificación dada a una acción u operación llevada a cabo por personas o soldados que ocultan sus actividades y su misión real tras la cubierta de su vida rutinaria. Esto se denomina fachada.

22.1.6.CONFLICTO

Es la condición política – militar de pequeñas o cortas hostilidades armadas entre estados u otras partes organizadas. Es a menudo y generalmente ocurrido en una región geográfica, pero tal vez tenga implicaciones internacionales. Sus acciones están dadas en el campo de la subversión, sabotaje,

terrorismo, operaciones de corta duración de fuerzas convencionales y/o de fuerzas de operaciones especiales.

22.1.7. GUERRA

Es la condición de hostilidad armada entre estados u otras partes organizadas. La guerra tal vez sea GENERAL incluyendo el total de recursos de las naciones y la supervivencia nacional, o LIMITADA con restricciones en los recursos y objetivos. La guerra también puede ser general para una de las partes y limitada para la otra parte. La guerra puede incluir algunas de las acciones descritas en el conflicto, pero será necesario una declaración de guerra.

22.2. GENERALIDADES

Son aquellas operaciones conducidas generalmente en territorio enemigo, territorio controlado por el enemigo, territorio hostil o potencialmente hostil (sensible). Las mismas son llevadas a cabo con el propósito de alcanzar objetivos a nivel ESTRATEGICO sean de carácter militar, político, económico o psicológico.

Estas Operaciones pueden ser ejecutadas durante época de:

. Paz,
. Conflicto, o,
. Guerra.
. Cuando el empleo de Unidades convencionales es inapropiado e inoportuno.

El Grupo Escuela de Comandos puede emplearse independientemente de las fuerzas convencionales o en coordinación con las operaciones de estas fuerzas ocasionalmente.

Las Operaciones Especiales normalmente difieren de las operaciones convencionales por:

. Tener un mayor grado de riesgo.
. En las técnicas y modo de empleo
. En ser independientes del apoyo y abastecimiento amigo
. Por el empleo y asistencia a fuerzas Nativas o Indígenas.

22.3. CARACTERISTICAS DE LAS OPERACIONES ESPECIALES

Operaciones Militares ejecutadas por fuerzas especialmente organizadas, entrenadas y equipadas contra blancos estratégicos u ocasionalmente operacionales para lograr los objetivos nacionales sean militares, políticos, económicos o psicológicos.

Si fuera necesario ocasionalmente pueden apoyar las operaciones militares convencionales.

Pueden ejecutarse independientemente cuando el uso de Fuerzas convencionales es inapropiado o inoportuno

Sus misiones pueden ejecutarse de forma secreta o clandestina, según sea el caso.

22.4. REQUERIMIENTOS PARA LA CONDUCCION DE LAS O.E.

Las consideraciones y repercusiones político militares en las cuales frecuentemente están envueltas las O.E. requieren de los siguientes aspectos:

. Mando y Control al más alto nivel de las Fuerzas Armadas.
. Acceso a la Inteligencia Estratégica,
. Capacidad de empleo de diferentes medios Marítimos, Terrestres y Aéreos.
. Absoluto Secreto.

En algunas ocasiones se requerirá de técnicas de encubrimiento y de absoluto secreto en la planificación, preparación y ejecución, tomando en algunos casos un carácter clandestino.

22.5. CLASIFICACION DE LAS MISIONES DEL GEK-9

22.5.1. OPERACIONES ABIERTAS.- Cuando no se desea ocultar sus fines, ni la Unidad que realiza la Operación.

22.5.2. OPERACIONES SECRETAS O RESERVADAS.- Aquellas que son planeadas, preparadas y ejecutadas en secreto manteniendo la organización, armamento y equipo en dotación del reparto, para permitir el cumplimiento de la misión.
Ejemplo: Guerra de Guerrillas, sabotaje, reconocimiento, etc.

22.5.3. OPERACIONES CLANDESTINAS.- Son aquellas que son planeadas y ejecutadas secretamente para permitir ocultar la operación, pero son ejecutadas utilizando una fachada y una historia ficticia, las tácticas y técnicas son diferentes, con relación a las anteriores, durante la operación.

Ejemplo: Infiltración clandestina, redes de evasión y escape, reconocimiento clandestino, sabotaje clandestino, etc.

22.6. AMENAZAS.-

Las amenazas para los intereses y objetivos del Ecuador son diversas ahora más que antes. La Política de Seguridad Nacional y la Estrategia Nacional

están orientadas a proteger los intereses nacionales contra esas amenazas, es necesario entonces nombrar los principales intereses nacionales

El Perú constituye la principal amenaza para el Ecuador pero debemos tomar en cuenta todas las amenazas para el Estado Ecuatoriano

El afán expansionista y belicista del Perú

Movimientos subversivos de carácter político, étnico o religioso.

Actividades de Narcotráfico

Actividades de la Guerrilla y Terrorismo.

22.6.1. INTERESES.-

La permanencia del Ecuador como una nación libre, independiente y soberana.

El respeto a las libertades y derechos de sus ciudadanos e instituciones

El mantenimiento de una democracia que permita la seguridad individual y colectiva

La pacífica y productiva relación con los demás países.

La preservación del medio ambiente.

22.7. ESTRATEGIA DE SEGURIDAD NACIONAL

La estrategia de seguridad nacional es el arte y la ciencia de desarrollar y sincronizar los instrumentos del poder nacional para asegurar el alcance de los objetivos Nacionales.

Los organismos superiores de la Seguridad Nacional son:

- El Consejo de Seguridad Nacional y
- El Comando Conjunto de las Fuerzas Armadas (COMACO)

La autoridad máxima de Seguridad Nacional es el Presidente de la República quien preside el Consejo de Seguridad Nacional.

El Consejo de Seguridad Nacional tiene como función principal la formulación y supervisión de la Estrategia de Seguridad Nacional.

Existen también los Frentes de Acción de Seguridad Nacional, estos frentes de Acción son los siguientes:

- El Frente Externo
- El Frente Interno
- El Frente Económico y
- El Frente Militar.

22.7.1. EL FRENTE EXTERNO.- Esta constituido por el Ministerio de Relaciones Exteriores y su dirección corresponde al Ministro de EE.EE.

22.7.2. EL FRENTE INTERNO.- Esta constituido por los Ministerios de Gobierno y Policía, de Educación Pública y Deportes, de Trabajo y Bienestar Social y de Salud Pública. Su dirección corresponde al Ministro de Gobierno y Policía.

22.7.3. EL FRENTE ECONOMICO.- Esta constituido por los Ministerios de Finanzas, de Recursos Naturales y Energéticos, de Agricultura y Ganadería, de Comercio, Industria y de Obras Públicas y Comunicaciones. Su dirección corresponde al Ministro de Finanzas.

22.7.4. EL FRENTE MILITAR.- está constituido por el Ministerio de Defensa Nacional y el Comando Conjunto de Las Fuerzas Armadas (COMACO). Su dirección corresponde al Ministro de Defensa.

- Los objetivos de la Estrategia de Seguridad Nacional en tiempo de PAZ son detener y eliminar todos los actos de agresión o intimidación contra los interés del país.

- El objetivo de la Estrategia de Seguridad Ecuatoriana en CONFLICTO es proteger los intereses nacionales limitando el empleo directo de las fuerzas de combate (FF.AA).

- El objetivo de la Estrategia de Seguridad Ecuatoriana en GUERRA es determinar la guerra rápidamente en términos favorables para nuestros intereses y empleando el menor nivel de hostilidades que sea posible.

22.8**. OBJETIVOS DE LA SEGURIDAD NACIONAL.-**

- Asegurar los intereses del Ecuador.

- Defender el país contra la agresión externa, la subversión y el terrorismo.

- Defender la democracia, la libertad y los derechos humanos.

5.- ESTRATEGIA MILITAR NACIONAL.-

Es el arte y la ciencia de emplear a las Fuerzas Armadas de una nación para asegurar la política sobre objetivos de seguridad nacional, mediante la amenaza o aplicación de la Fuerza. El Comando Conjunto de las FF.AA. es quien formula la Estrategias Militar Nacional, y esta en relación con la Estrategia de Seguridad Nacional.

Los Objetivos de la Estrategia Militar Nacional son:

a. Detener y eliminar directa o indirectamente el expansionismo peruano.

b. Defender al Estado Ecuatoriano.
c. Promover la estabilidad interna del
País.

PERSPECTIVA CONTEMPORÁNEA.-

Históricamente la Estrategia Nacional, la Estrategia Militar Nacional y las FF.AA. han desarrollado sus actividades y objetivos a la defensa de nuestro país contra cualquier agresión Interna o Externa. Pero ahora más que nunca los riesgos de una guerra con el Perú son mucho más altos, considerando que en el último conflicto nuestras Fuerzas Armadas presentaron una respuesta inquebrantable que con toda seguridad obligará a reorientar la Estrategia Militar Peruana.

Pero no solo el expansionismo peruano es una amenaza para el Ecuador, sino los Grupos revolucionarios armados de los países vecinos o aquellos que podrían formarse en nuestro país en el futuro.

Por esta razón debemos pensar en mantener una estrategia Permanente que defina los cursos de acción en cualquiera de las tres situaciones:
Paz
Conflicto
Guerra

Pero a nuestro nivel como Unidad de COMANDOS, NUESTRO DEBER es estar siempre preparados, en los campos de acción que el mando requiera.

De tal manera de poder ejecutar cualquier misión que la Estrategia Militar Nacional así lo requiera, con un éxito completo, sin errores, logrando de esta
manera el ALCANCE de los objetivos propuestos por la Estrategia de Seguridad Nacional y el mantenimiento de la pacifica convivencia del pueblo ecuatoriano.

a.- El Ecuador debe tener credibilidad y opciones militares competentes para proteger intereses nacionales mediante una estrategia continua. Para esto debe tener a las Fuerzas convencionales preparadas y a los COMANDOS con un alto grado de alistamiento.

ENTRENAMIENTO CONCIENTIZACION MANTENIMIENTO DE LA PAZ	TERRORISMO Y CONTRATERRORISMO INSURGENCIA I CONTAINSURGENCIA (FASE I Y II) _OPERACIONES CARTAS DE FUERZAS CONVENCIONALES O F. O. E	INSURGENCIA Y CONTRAINSURGENC (FASE I Y II) GUERRA CONVENCI
FUERZAS DE	SE PUEDEN EMPLEAR OPERACIONES	ESPECIALES

PRINCIPIOS DE LA GUERRA EN OPERACIONES ESPECIALES

1. DEL OBJETIVO.-

Los objetivos asignados al G.E.K. tal vez sean a menudo de tipo político, económico/ psicológico así como militar, pero en guerra o conflicto siempre deben estar orientados a las vulnerabilidades militares del enemigo.

2. DE LA OFENSIVA. -

Las acciones del G.E.K. van a ser siempre ofensivas aunque en ocasiones sean parte de una Estrategia Defensiva. Por lo tanto las capacidades del. G.E.K. deben ser todo el tiempo ofensivas.

3. DE LA MASA.-

El G.E.K. debe aceptar el alto riesgo de sus misiones sin tener el mismo poder de fuego del enemigo y sin la posibilidad de concentrar tropas para el combate; sin embargo debe compensar esta desventaja a través de multiplicadores de combate como la SORPRESA, UN ENTRENAMIENTO MUY SUPERIOR Y TÁCTICAS NO CONVENCIONALES. Por tal razón el efecto de sus acciones se sentirá en momentos y lugares decisivos.

Debe tomarse cuidado de no emplear al GEK contra objetivos que tácticamente son importantes pero Operativa y Estratégicamente no lo son.

4. UNIDAD DE COMANDO.-

Cuando el G.E.K. trabaja en colaboración con otras unidades e instituciones debe unificarse las decisiones en un solo comando, para reducir el tiempo y las acciones.

5. SEGURIDAD.-

Debido a que las operaciones del G.E.K. podrían tener consecuencias políticas/ militares, económicas a muy alto nivel, quienes comanden o dirijan sus operaciones, deben incrementar las medidas de seguridad (SECRETO) durante la planificación de la misión, durante la ejecución, y posiblemente muchos años después que se haya cumplido la misión. Como consecuencia de esto el G.E.K. tal vez requiera compartimentación.

6. SORPRESA. -

La sorpresa se logra haciendo lo inesperado.
Las Operaciones Especiales. a menudo requieren ser muy ingeniosas y audaces, particularmente cuando se aplica directamente el poder de combate y con precisión quirúrgica.

Pero a veces en las operaciones clandestinas la sorpresa se entenderá en el sentido de ocultar no solo las capacidades y propósitos sino también las actividades.

7. SENCILLEZ.-

Pese a que el G.E.K. a menudo usa técnicas y equipo sofisticado, sus planes y procedimientos deben ser simples, comprensibles y directos. Un plan complejo e inflexible podría fallar por las situaciones cambiantes durante la ejecución.

8. ECONOMÍA DE FUERZA. -

El G.E.K. es empleado como una medida de economía de fuerza estratégica para permitir la concentración de otras fuerzas amigas en otro lugar. Muchas Operaciones .Especiales han sido empleadas para engañar a fuerzas enemigas logrando evitar que estas se concentren. El G.E.K. será particularmente efectivas cuando sean empleadas como fuerza multiplicadora con indígenas o fuerzas nativas.

9. MANIOBRA.-

El G.E.K. no puede maniobrar contra el enemigo en el sentido convencional debido a que no tiene la capacidad de refuerzo como las fuerzas opuestas. Para el G.E.K. la maniobra consistirá
en la habilidad para infiltrar y exfiltrar de áreas en poder del enemigo con el objeto de alcanzar una posición ventajosa desde la cual poder atacar las vulnerabilidades del enemigo.
En otras palabras será ubicarse en un área con anticipación para adelantarse a las reacciones del enemigo.

E.- MISIONES DEL G.E.K.-

Las misiones del G.E.K. son similares a las que cumplen unidades especiales de iguales características a nivel mundial, por lo tanto estas se pueden clasificar en las siguientes:

- Acción Directa,
- Reconocimiento Especial,
- Guerra no Convencional,
- Operaciones de Comandos,
- otras Operaciones Especiales

Para su clara comprensión a continuación detallaremos las mismas.

1. ACCIÓN DIRECTA (A.D.).-

Son aquellas acciones ofensivas para cercar, destruir o infringir daños sobre objetivos operacionales o estratégicos o para destruir,
capturar o recuperar personal o material especifico, para lo cual el G.E.K. empleará técnicas no convencionales como por ejemplo:
el sabotaje clandestino independiente.

Operaciones de Acción Directa pueden considerarse a las siguientes:

a. Sabotaje a Objetivos Estratégicos como son:

1) Medios de producción bélica.

2) Infraestructura de apoyo (instalaciones de producción de energía, transporte y comunicaciones).

3) Puertos y aeropuertos, etc.

Esta tal vez sea la más efectiva técnica de atacar objetivos específicos más allá del alcance de las armas convencionales, y permitirá destruir o neutralizar el poder
del enemigo con el mínimo de hombres y recursos materiales.

b. Rescate de Prisioneros de guerra, prisioneros políticos u otro personal detenido por el enemigo.

c. Eliminación de elementos de mando de la nación enemiga (líderes políticos o militares)

d. Captura de personal enemigo selecto o equipo especial del enemigo.

e. Localización, identificación y Recuperación de aeronaves derribadas, líderes políticos o militares u otro personal o material que no está bajo el control del enemigo.

f. Localización, neutralización o destrucción de armas enemigas de destrucción masiva como misiles, cohetes, armas especiales de artillería.

g. Localización e identificación de blancos y Dirección del fuego aéreo.

2. RECONOCIMIENTO ESPECIAL (R.E.).-

Estas operaciones del G.E.K. básicamente son:

- El Reconocimiento,
- La Vigilancia, y,
- El Registro de Áreas.

a. EL Reconocimiento.-

Son operaciones ejecutadas para obtener y verificar mediante la observación visual u otros métodos, información concerniente a las capacidades, intenciones y actividades del enemigo, o para conseguir datos meteorológicos, hidrográficos o geográficos de un área determinada, donde no se dispone fuentes de información o donde es inaccesible para otras unidades. Además puede incluir un reconocimiento pos-ataque (comprobación). Para esto el G.E.K. empleara técnicas y tácticas no convencionales, equipos especiales, estudios de área, capacidad de lenguaje y dialectos que permitirán el éxito en el cumplimiento de la misión.

b. La Vigilancia.-

Esta operación consiste en mantener bajo observación y escucha a una persona, grupo de personas, instalación o área, hasta que se produzca un hecho esperado o no, por él escalón superior, luego de lo cual se comprobará y se informará inmediatamente, para los fines consiguientes.

c. El Registro de Area.-

Esta operación es ejecutada dentro de un área que es considerada de alto valor y en la cual se desea localizar a campamentos, bases o instalaciones permanentes o temporales del enemigo sin que este se percate de la presencia de fuerzas que le buscan; luego de localizar el objetivo se informa sobre el mismo.

En algunos casos será necesario emplear métodos clandestinos para el reconocimiento y la vigilancia.

3. GUERRA NO CONVENCIONAL (G.N.C.).-

Comprende un gran espectro de operaciones militares y paramilitares, normalmente de larga duración y generalmente ejecutadas por fuerzas indígenas o nativas, a las cuales el GEK puede organizar, entrenar, equipar, apoyar y dirigir, dentro de territorio propio ocupado por el enemigo.

La GNC debe ser CLANDESTINA y necesita de mucho apoyo de inteligencia, apoyo logístico, y, económico desde él más alto nivel nacional. La GNC puede desarrollarse durante la guerra para apoyar directa o indirectamente a las operaciones convencionales.

Operaciones de la GNC pueden ser:

a. Guerra de Guerrillas o Apoyo a Fuerzas de Resistencia(con personal indígena o nativo).Las patrullas del GEK están en capacidad de organizar y dirigir a fuerzas de guerrilla, para atacar y hostigar a una fuerza invasora. Esto se puede realizar con las Fuerzas de
Resistencia de las unidades militares o crear unas F.R. si no existieran.

b. Evasión y Escape.- Creación de redes de E y E. para ayudar a personal militar o civil selecto para salir de áreas enemigas o controladas por el enemigo.
Ejemplo: pilotos derribados.

c. Sabotaje.- Este sabotaje difiere de la operación de A.D. en que este, es organizado y dirigido por personal del GEK, pero ejecutado por fuerzas indígenas o nativas.

4 . CONTRATERRORISMO (C. T.) . -

Son las medidas ofensivas tomadas por el gobierno para prevenir, detener, y responder al terrorismo.

La misión del G.E.K. en estas actividades es aplicar capacidades especializadas para impedir neutralizar y resolver un incidente terrorista, en coordinación con el GEO o GOE.
Las misiones del G.E.K. en Contraterrorismo de manera general son, en coordinación con el GEO o GOE.:

a. Rescate de rehenes, en cualquier medio o instalación en que se encuentren, b.- Recuperar equipo, material o instalaciones importantes, capturados por una organización terrorista.

c. Ataque a la infraestructura terrorista.
Líderes, militantes, equipo e instalaciones.

5. OTRAS O.E..-

Estas operaciones estarán en relación a QUE es lo que se desea alcanzar y PORQUE y si esto tuviera relación a las capacidades del GEO entonces se ejecutarían. Como ejemplos de las mismas:

a. Antiterrorismo (seguridad y asesoramiento)

b. Operaciones de Engaño, y/

c. Otras asignadas por el Escalón Superior.

F.- CRITERIO DE EMPLEO DEL G.E,K. EN OPERACIONES ESPECIALES.-

¿CUANDO ? :

Cuando las opciones no militares son insuficientes, y cuando las opciones militares convencionales son inapropiadas e inoportunas.

¿DONDE ? :

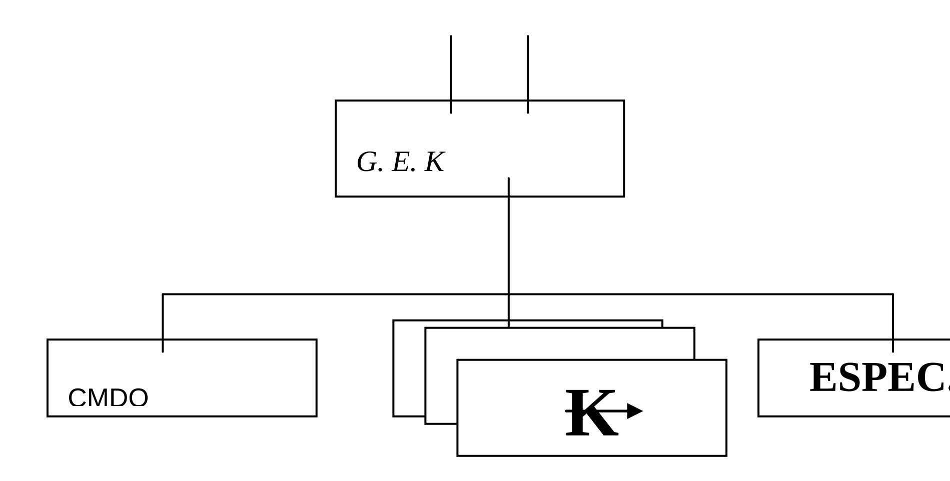
Donde se requiere resultados más allá del área de influencias de las fuerzas convencionales.

¿COMO ? :

Con precisión QUIRÚRGICA y minimizando los efectos colaterales.
En forma secreta o clandestina para asegurar el éxito.
Independientemente o en apoyo indirecto a las Fuerzas Convencionales.

CAPITULO II

ORGANIZACIÓN Y FUNCIONES DEL G-E.K. PARA OPERACIONES ESPECIALES.

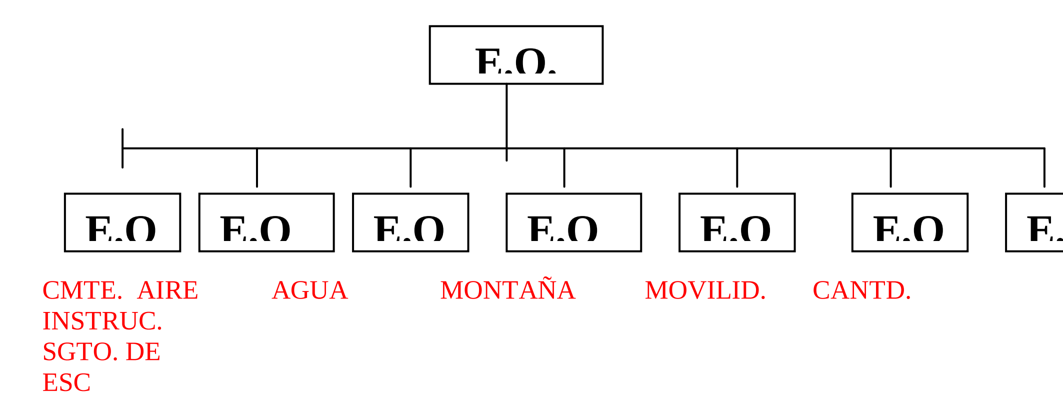


1. ORGANIZACIÓN DEL ESCUADRÓN DE O.E..-

El Escuadrón de O. E. está formado por una sección de Comando y 6 destacamentos de O. E. cada uno con una especialidad de infiltración diferente, así tenemos:

- Un destacamento de Infiltración por Aire
- Un destacamento de Infiltración por Agua
- Un destacamento de Montaña.
- Un destacamento de Movilidad.
- Un destacamento de Operaciones Clandestinas.

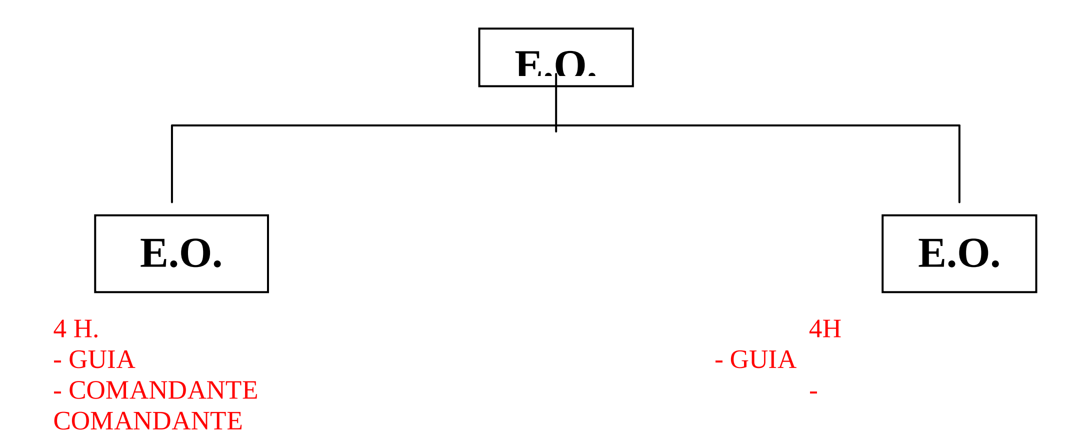
Cada uno de los Destacamentos debe estar en condiciones de infiltrar a otro destacamento empleando los medios propios de su especialidad.



La misión será la que obligue a decidir al Comando de la Unidad el empleo de la Patrulla/ el destacamento o el Escuadrón completo o parte de él.

Básicamente todos los destacamentos tendrán las mismas técnicas, tácticas de combate solo difieren sus especialidades de infiltración.

2. ORGAHIZACION DEL DESTACAMENTO



- RADIO OPERADOR - RADIO OPERADOR
- ENFERMERO - ENFERMERO

La Patrulla de 4 hombres patrulla de su especialidad O. E. de ocho hombres y 5 ESCUADRÓN de O.E.

El Destacamento de O.E. tiene la capacidad para organizar, equipar, entrenar, asesorar o dirigir y apoyar las operaciones de una fuerza indígena o nativa, militar o paramilitar a nivel compañía en GNC. Por esta razón al Destacamento de O.E. tiene dos especialistas en cada función y especialidad.

La Patrulla de 4 hombres es la organización básica del G.E.O. para OPERACIONES ESPECIALES.

3. ORGANIZACIÓN DE LA PATRULLA

FUNCIONES COMANDANTE GUIA R. OPERADOR ENFERMERO
ESPECIALIDAD 1 INTELIGENCIA SEGURIDAD INTELIGENCIA ARMAS

ESPECIALIDAD 2 *OPERACIONES F.T. EXPLOSIVOS OPSIC*

ESPEC. EN C.T. *C. T. F.T. INTELIGENCIA ASALTO*

La Patrulla de 4 hombres es la organización básica del G.E.O. para OPERACIONES ESPECIALES.

La patrulla esta organizada, equipada y entrenada para cumplir O.E. a nivel estratégico, por esta razón cada miembro de la misma tiene una función y 3 especialidades que permiten el cumplimiento de las misiones.

Una Patrulla G.E.O. puede servir como un multiplicador de combate estando en la capacidad de ejecutar misiones de Acción Directa, Reconocimiento Especial, Guerra no
Convencional u otras misiones.

ORGANIZACIÓN Y FUNCIONES DE LA PATRULLA

FUNCIÓN :

A. COMANDANTE

- Comandar la Patrulla
- Asesorar sobre el empleo de la Patrulla
- Comandar o dirigir un pelotón indígena o nativo

ESPECIALIDADES

1. INTELIGENCIA

   - Planear, coordinar y dirigir las actividades de recopilación, análisis y diseminación de Inteligencia.
   - Realizar estudios de área, y el análisis de la situación.

2. OPERACIONES

   - Planificar, coordinar y dirigir el empleo de la
   - Patrulla o destacamento
   - Planificar, coordinar y dirigir el empleo de una fuerza nativa o indígena, militar o paramilitar a nivel pelotón o Compañía.
   - Planificar el entrenamiento de la patrulla o destacamento y/o de la fuerza nativa o indígena. Responsable de la elaboración de la orden de operaciones.
   - Desarrollar el párrafo II y III.

FUNCIÓN

B. GUIA.

- Realizar el Análisis del Terreno.
- Planificar, coordinar y dirigir el movimiento.
- Responsable de rastrear al enemigo y ejecutar todas las medidas de contrarrastreo para despistar, engañar y retardar al mismo.
- Encargado de coordinar y guiar el Reabastecimiento Aéreo.

ESPECIALIDADES:

1. SEGURIDAD

- Velar por la seguridad operacional individual y material de la patrulla.
- En GNC (Guerra No Convencional) mantener el secreto de las operaciones y la clandestinidad de la patrulla.
- Controlar la seguridad de la patrulla, en viajes, hospedajes y entrenamiento.
- Asesorar al Comandante de patrulla sobre los asuntos de seguridad.

2. F. T.

- Realizar eliminación selectiva de amenazas o blancos en la misión.
- Responsable del equipo nocturno y de observación de la patrulla.
- Asesorar al comandante sobre aspectos de Observación.

FUNCIÓN

C.- RADIO OPERADOR

- Instalar operar y mantener las comunicaciones de radio con el Puesto de Mando de O.E. con el sistema disponible
- Asesorar al Comandante de patrulla en asuntos de comunicaciones.

- Entrena a los miembros de la patrulla y a las F. indígenas o nativas en comunicaciones.
- Prepara el párrafo de la Orden de Operaciones referente a Enlace y Mando (V).

ESPECIALIDAD

1.- INTELIGENCIA

- En GNC ejecutar los planes de recopilación análisis y diseminación de la inteligencia de la patrulla.
- Elabora el Párrafo I de la Orden de Operaciones referente a Situación.
- Interrogar y procesar a los prisioneros de guerra.

2.- EXPLOSIVOS

- Manipular y preparar las cargas explosivas para la misión.

- Planificar y ejecutar los planes de sabotaje y demoliciones.

- Asesorar al Comandante de patrulla sobre el empleo de explosivos.

FUNCIÓN

D. - ENFERMERO

- Proveer los cuidados preventivos y rutinarios a los miembros de la patrulla y a las F. INDÍGENAS O NATIVAS.
- Estabilizar y mantener con vida a los miembros de la patrullas heridos/ hasta su evacuación a territorio amigo.
- Entrenar a los miembros de la patrulla y a las F.
- Indígenas sobre primeros auxilios.

ESPECIALIDADES

1.- ARMAS

- Entrenar a la patrulla y a las Fuerzas Indígenas o nativas en el empleo de armas individuales, cortas, armas ligeras de apoyo, armas antiaéreas y armas antitanques.
- Colocar y estar en capacidad de emplear el armamento individual de las Fuerzas Enemigas.

2.- OPSIC

- Planificar, coordinar y ejecutar OPSIC a nivel patrulla según su misión.
- Asesorar al Comandante de patrulla.

NOTA: Cada miembro de la patrulla debe entrenar a sus otros compañeros en sus especialidades, de tal manera que todos conozcan los diferentes campos aunque exista un sólo especialista dentro de la patrulla.

CAPITULO III

PROCEDIMIENTOS DE COMBATE DEL G.E.K.

I.- GENERALIDADES

La Historia Militar Universal nos presenta un sinnúmero de ejemplos de conflictos y guerras que han tenido como escenario diferentes ambientes y nos enseña que en diversa medida, han tenido éxito las operaciones ejecutadas por grupos pequeños de hombres que al utilizar eficientemente una serie de técnicas especiales de patrullaje se convierten prácticamente en indetectables al movilizarse por el dificultoso terreno.

Con ciertas diferencias producidas por las características propias del terreno, estas técnicas pueden emplearse en cualquier tipo de ambiente. En la sierra, costa o desierto, las patrullas pequeñas o destacamentos deberán moverse y a ejecutar sus acciones durante la noche, debido a que el camuflaje y encubrimiento, requisito fundamental de nuestras operaciones, será muy efectivo en la obscuridad. En la selva, por el contrario, debido a lo denso de la vegetación, es prácticamente imposible el moverse tácticamente durante la noche, por lo que todas las acciones se desarrollaran durante el día.

Una patrulla de 4 hombres convenientemente entrenada, equipada y apoyada, estará en capacidad de ejecutar una gama sumamente amplia de operaciones en selva, sean de Reconocimiento Especial, Acción Directa o de Guerra No Convencional. En cambio en las otras tres regiones la necesidad de llevar más equipo exigirá el empleo de un Destacamento de 12 hombres.

La patrulla o el destacamento deben evitar moverse cerca o dentro de áreas topográficamente características como Aldeas, poblados, caminos o picas, orillas o aquellos puntos del terreno que son apropiados para una emboscada enemiga.

Un grupo tan reducido de soldados basa su seguridad en su capacidad de operar sin ser
detectados y procurará al máximo el no tener contacto con el enemigo, razón por la que
todo movimiento debe ser táctico. En este tipo de operaciones "mantener el silencio" es
muy importante porque el ruido llega más allá de lo que nosotros podemos ver, por lo tanto todos los miembros de la patrulla deben comunicarse susurrando y utilizando al máximo las señales de brazo y mano, las patrullas de pocos

hombres pueden lograr absoluta seguridad y el éxito de su misión si aplican todas las Tácticas y Técnicas Especiales de Patrullaje, esto les permitirá reducir al mínimo el riesgo de ser atacados o
emboscados,

A.- VEGETACIÓN -

La flora debe ser aprovechada por cada uno de los soldados, de tal manera que constituya una ventaja sobre el enemigo, y en algunos casos un arma- Durante la planificación debe ponerse especial énfasis en el estudio del terreno en el cual se va a emplear y a la vegetación existente en él, sobre todo cuando se opere en la costa y en la sierra puesto que en estas regiones es común encontrar distintos tipos de terrenos (abiertos, semicubiertos, cubiertos) en espacios relativamente pequeños.

Es importante considerar que:

1.- La vegetación dificulta el control de patrullas largas por lo tanto son ideales las patrullas de 8 a 12 hombres.
2.- Los espacios abiertos facilitan la detección de tropas numerosas, reafirmándose el numeral anterior
3.- Observe a través de la vegetación-
4.- No se apoye en los árboles pequeños ya que el movimiento de estos puede ser observado a lo lejos.
5.- Evite topar o pisar ramas secas, por el ruido que producen.
6.- No use árboles viejos o secos para armar su hamaca o techo, verifique además que no exista árboles secos inclinados en la dirección de su posición, la caída de estos puede ser fatal para usted o algún miembro de la patrulla-
7.- Evite caminar sobre árboles caídos de corteza resbalosa y sobre piedras resbalosas.
8.- Conozca sobre las plantas y frutos, comestibles y venenosos.
9.- El soldado debe estar en capacidad de construir y de emplear trampas con la vegetación del sector.
10.- Capacidad de indentificar e imitar los sonidos de los animales.
11.- Evite caminar o permanecer en terrenos ocupados por animales.

B.- CLIMA

En nuestro país, debido a su diversidad, podemos encontrar un gran variedad de climas, de acuerdo a las diferentes regiones geográficas

1.- En la sierra podemos encontrar dos tipos de climas según el área, estos son:

a.- Frío y seco, o,
b.- Frío y lluvioso.

2.- En la costa podemos encontrar dos tipos de clima según el área, estos son:

a.- Caluroso y seco, o,
b.- Caluroso y lluvioso.

3.- En el desierto tenemos una característica particular cual es:

a.- Durante el día caluroso, y,
b.- Durante la noche muy frío.

4.- En la selva es común encontrar uno de los tres siguientes climas:

a.- Caluroso y seco
b.- Caluroso y lluvioso, y,
c.- Frío y lluvioso

C.- EQUIPO Y ARMAMENTO INDIVIDUAL

El armamento y equipo debe permitirle una movilización a través de la selva u otras áreas sin tropiezos (no debe sobrepasar la silueta del cuerpo).

Debe ser impermeable y debe tener color obscuro (verde, café, negro) y al manipularlo no producir ruido.

Mantenerlo asegurado todo el tiempo.

Al colocarse o retirarse el equipo, no debe rozar con los árboles y debe efectuarse en silencio.

Todos los miembros de la patrulla deben conocer la ubicación exacta de cierto equipo especial, y cada uno la ubicación de su equipo personal.

1.- EQUIPO PARA EVASIÓN Y ESCAPE

- Velas
- Caramelos
- Brújula muy pequeña
- Hilo para pescar
- Fósforos
- Azúcar
- Sal
- Estilete
- Hilos y aguja
- Imperdibles
- Agujas grandes
- Cubos para cocinar
- Funda de aluminio gruesa
- Piola o cordón
- Pastillas (cloro, aralén, etc.)
- Ligas
- Espejo
- Condones no lubricados
- Dinero, etc.

2.- EQUIPO EN EL UNIFORME:

- Equipo de evasión y escape
- Cartas (Topográficas y/o Hidrográficas)
- Brújula
- Claves y códigos de comunicaciones (IEC)
- Ración (10%)
- Libreta de apuntes y lápiz (impermeabilizada)
- Información secreta (Santo y seña, etc.)
- Orden de Operaciones
- Paquete sanitario (vendajes)
- Barra camuflaje

- Pasamontañas

3.- EQUIPO EN EL CHALECO

- Eslinga
- Alimentadoras
- Corta alambres

- Velas
- Cordón o piolas para emboscadas
- Brújula (sí se dispone adicional)
- Ligas
- Pito
- Cloro (en pastillas o gotas)
- Termómetro
- Cantimploras
- Jarro
- Colcha térmica
- Linterna (luz roja)
- Radio multibanda (sí se dispone)
- Fundas plásticas gruesas
- Repelente
- Protector de oídos
- Paineles para señales (helicópteros)
- Pastillas carburantes
- Equipo de primeros auxilios
- Útiles de limpieza de armas
- Guantes
- Ropa interior (llera)
- Hamaca con techo
- Cucuyas, baterías
- Cuenta pasos
- Mosquetones
- Raciones (30%)
- Puñal o machete
- Estilete

4.- EQUIPO QUE LLEVARA EN LA MOCHILA

- Comida (raciones 60%)
- Vestuario adicional
- Carpa (sí se requiere)
- Funda impermeable grande
- Pantalón y camisa (térmico sí es posible)
- Olla de aluminio (opcional)
- Chompa (opcional)
- Funda para el fusil (Francotiradores)
- Sleeping
- Cañas, portacartas

- Hilo para pescar
- Fosforera o fósforos impermeables
- Sal
- Azúcar
- Aguja e hilo
- Equipo de la especialidad
- Munición y armamento adicional

5.- ARMAMENTO DE LA PATRULLA:

a.- comandante

ARMAMENTO	**MUNICION**
Un fusil M-16 cal 5.56	600 cartuchos 5.56 mm.
Una pistola cal. 9 mm.	45 cartuchos de 9 mm.
Un LAW 66 mm.	12 granadas de 40 mm.
Una mina Claymore	
Una granada de humo	
Un lanza granadas M-203	
Dos granadas de guerra	

b.- guía

ARMAMENTO	***MUNICION***
Una pistola cal. 9 mm.	45 cartuchos de 9 mm.
Una ametralladora 5.56 mm. o a su vez	1.200/600 cartuchos
Un fusil M-16 con lanza granadas M-203	5.56 mm.
Dos granadas de guerra	12 granadas 40 mm.

Una granada de humo (sí se lleva M-203)
Un repuesto de cañón
Una mina Claymore (si no lleva ametralladora).

c.- radio operador

ARMAMENTO MUNICION

Una pistola cal. 9 mm.	45 cartuchos de 9 mm.
Un fusil M-16 cal. 5.56	600 cartuchos 5.56 mm.
Un lanza granadas M-203	12 granadas de 40 mm.
Dos granadas de guerra	
Una granada de humo	

d.- enfermero

ARMAMENTO	MUNICION
Una pistola cal- 9 mm.	45 cartuchos de 9 mm.
Un fusil M-16 cal. 5.56	600 cartuchos 5.56 mm.
Un lanza granadas M-203	12 granadas de 40 mm.
Una mina Claymore	
Un LAW de 66mm.	
Dos granadas de guerra	
Una granada de humo	

TOTAL DE LA PATRULLA

ARMAMENTO	MUNICIÓN
4 pistolas 9 mm.	180 cartuchos 9 mm
1 ametralladora	3.000/2400 cartuchos 5.56 mm.
3 ó 4 fusiles M-16	36/48 granadas de 40 mm.
3ó4 lanza granadas M-203	
2 LAW	
2ó3 minas Claymore	
8 granadas de guerra	
4 granadas de humo	

D.- CAMUFLAJE, COBERTURA Y ENCUBRIMIENTO

1.- INTRODUCCIÓN '

Una patrulla de hombres que se encuentra operando en territorio enemigo dependerá solamente de sus habilidades para mantener su integridad y para poder cumplir con éxito una misión. Será casi imposible que, en caso de encontrarse en algún tipo de problema, reciba refuerzos o un medio de exfiltración inmediato; por lo tanto, la única garantía que disponen para mantener su seguridad es la de permanecer y operar sin ser detectados.

2.- CAMUFLAJE

El camuflaje consiste en utilizar todos los medios, medidas y técnicas para esconder su equipo, armamento y su posición de la observación enemiga. Esto es de mucha importancia ya que reduce el poder de fuego del enemigo.

Se ha considerado al camuflaje como una de las armas básicas de la guerra, esto puede significar la diferencia entre una misión exitosa o no exitosa, pero para el soldado significa la diferencia entre la vida y la muerte.

3.- FUNDAMENTOS DEL CAMUFLAJE

El uso apropiado de ropa y equipo de camuflaje, artificial y natural requieren de una cuidadosa atención para seguir los siguientes fundamentos;

a.- Tomar ventaja de toda la cobertura natural disponible tales como árboles, arbustos, hierbas, tierra, estructuras abandonadas, sombras, etc.

b.- Alterar la forma, sombra, textura y color de los objetos.

c.- Camuflaje contra la observación terrestre y aérea del enemigo.

d.- Camuflaje y preparación de una posición:

1) Estudiar el terreno y la vegetación del área, colocar hiervas, hojas, ramas y otro camuflaje natural para conformar el área.

2) Use solamente el material necesario, el exceso de material natural o artificial puede delatar su posición.

3) Obtenga su material natural de una área amplia, no se debe despojar de un área adyacente, ya que esto puede atraer la atención del enemigo.

4) Recoger el exceso de tierra para cubrir estas con hojas, hierva o descargar la tierra sobrante bajo los matorrales, ríos, quebradas, etc.

5) Después que está completo su camuflaje, inspeccione esto desde el punto de vista del enemigo, chequee a menudo para asegurarse que su posición se confunda con el medio ambiente natural.

6) Practique la disciplina de camuflaje, el mejor camuflaje falla si las huellas le guían a su posición, sí latas, cartones, papeles de caramelos son desparramados a su alrededor.

e.- El soldado y su equipo, debe confundirse con el medio ambiente natural, recuerde los cambios en la vegetación de acuerdo a la estación.

1) Las correas del equipo atadas, cantimploras cubiertas, las prendas descoloridas del equipo o uniforme deben ser combinadas en su mayoría con el terreno y vegetación en el que va a cumplir la misión.

4.- CAMUFLAJE EN VARIAS ÁREAS GEOGRÁFICAS

Un tipo de camuflaje no puede ser usado en todo tipo de terreno o área geográfica, antes de operar en un área el soldado debe estudiar el terreno, vegetación, el tipo de camuflaje, del soldado depende ampliamente del conocimiento y estudio del medio ambiente, puesto que el medio ambiente varía ampliamente a través del mundo.

a.- <u>En áreas con nieve</u>

- En áreas con nieve espesa

- En áreas con bastantes árboles y arbustos cubiertos con nieve
- En áreas sólo con nieve sobre la tierra

Se utilizará ropa y pintura blanca, color gris y verde – café

b.- En áreas desérticas y arenosas

Que tienen poca vegetación y textura, el camuflaje no es necesario.

Para romper el perfil humano de un soldado es necesario combinar colores sólidos correspondientes al terreno, como color café y habano.

c.- En áreas urbanas

Cuando se ha desplegado tropas en una áreas edificada, el soldado deberá estar vestido como aquellas tropas en el área.

Cuando se encuentre en posición debe estar camuflado para confundirse en el área, con un apropiado color gris, con residuos y desechos propios del área, asegurando que el perfil de su cabeza se pierda con el uso de algún tipo de sombrero, los movimientos deberán ser muy lentos cuidadosos, sobre todo durante la luz del día, debido a la ilimitada cantidad de posibles francotiradores en el área.

d.- En áreas selváticas

Con mucha vegetación el camuflaje artificial al usar la pintura será un diseño que combine con la contextura del terreno, en un área muy caliente y húmeda utilice un camuflaje liviano.

Un traje pesado podría causar la pérdida de muchos fluidos del cuerpo, adicional la vegetación es usualmente muy espesa, los colores más usados son verde obscuro y verde claro.

5.- CAMUFLAJE DURANTE EL MOVIMIENTO -'

El soldado debe estar conscientemente camuflado todo el tiempo, desde la salida hasta el retomo de su misión.

Se debe observar constantemente los cambios de la vegetación y el terreno, escoger la mejor ruta de avance, utilizar la sombra causada por la vegetación, utilizar las características naturales y las características artificiales hechas por el hombre.

El soldado deberá ser un maestro en las técnicas de ocultamiento, combinación y engaño.

6.- OCULTAMIENTO

El ocultamiento es esconder completamente el cuerpo de la observación enemiga, acostado en el espeso de la vegetación, acostado sobre hojas, o en una zanja superficial poco profunda.

La técnica de ocultamiento puede ser usada cuando el soldado tropieza con una patrulla enemiga (ocultamiento inmediato), o también cuando se desea permanecer ocultado durante las horas del día esperando la noche.

7.- INDICADORES DE BLANCOS

Un indicador de blanco es cualquier cosa que un soldado hace o no hace y que delatará su posición al enemigo.

Un soldado G.E.K. debe saber esos indicadores de blancos para localizar al enemigo o también para prevenir su propia localización, los indicadores de blancos están agrupados en las siguientes clases: Olfativo, Táctil, Visual, Auditivo.

a.- Olfativo

Son aquellos indicadores que un soldado puede oler, tales como alimentos cocinados, humo de cigarrillos, colonia, repelente de insectos, jabón, etc.

La mayoría de indicadores blancos olfativos son causados por los funcionamientos del cuerpo y estos pueden ser eliminados por el aseo del cuerpo y eliminando las causas por las cuales se producen los olores.

b.- Táctiles

Indicadores táctiles son aquellos que el soldado puede tocar, tales como posiciones ocultas, alambres de trampas, alambre de campaña.

Los indicadores táctiles son usados principalmente durante la noche.

Estos indicadores son eliminados completamente con la construcción de posiciones apropiadas y ocultas.

c.- <u>Auditivo</u>

Los indicadores auditivos son aquellos causados por el movimiento, al equiparse o al hablar y son los indicadores más notables durante la noche.

El enemigo probablemente escuche los ruidos naturales, pero cuando escuche a una persona que habla, sabrá acertadamente que otro personal está cerca.

El equipo debe ser silenciado antes de empezar la misión, esto nos asegura el caminar y correr sin producir ruidos-

La eliminación de estos indicadores depende de la disciplina de ruidos y la correcta preparación del equipo.

d.- <u>Visual</u>

Los indicadores de blanco visuales son los indicadores más importantes, la razón principal para que un soldado sea detectado es porque ha sido visto por el enemigo.

1) Los Sub-indicadores visuales:

Pueden ayudar al soldado a localizar al enemigo y también le ayudan para evitar ser detectado. La eliminación de los indicadores visuales se logra con el uso correcto del ocultamiento.

Los sub-indicadores visuales son:

a) Movimiento:

El ojo humano es atraído por el movimiento, un blanco estacionario puede ser imposible de localizar, un blanco que se mueve lentamente puede pasar sin ser detectado, pero un movimiento rápido puede ser visto fácilmente.

Este indicador es más vistoso durante el día.

Un soldado puede ser capaz de moverse bajo observación óptica sin ser detectado, debe moverse lento, suave, con movimientos deliberados y consciente de donde pone sus pies y de como empuja hacia los costados cosas que bloquean su paso como ramas, puertas, cortinas, vegetación, etc.

b) Camuflaje Inapropiado:

Es el contraste inapropiado de colores que no combinan con el área de operación:

c) Brillo:

El brillo viene de objetos que reflejan la luz cuando están expuestos y no están cubiertos, como los lentes del equipo óptico que reflejan la luz, aún colocados en puntos muertos, incluso en la noche, esto puede ser evitado cubriendo al lente con papel o red.

d) Perfil:

El soldado debe disfrazar el perfil de su cuerpo; el uso del traje de GHILLTE o similares ayudan a alterar el perfil.

e) Silueta:

Un soldado muchas veces puede encontrarse en un fondo más claro o más obscuro que contraste, demostrando un perfil distinto.

f) Molestias de animales salvajes:

Un soldado debe tratar de mantenerse lejos de animales que podrían delatar su posición, al realizar algo de lo siguiente:

El vuelo repentino de los pájaros
El silencio repentino de su trinar
El repentino alboroto de los animales

8.- PRINCIPIOS DE OCULTAMIENTO

a.- figuras

El personal y equipo militar tienen formas familiares y figuras específicas que son fácilmente reconocibles, el soldado debe ALTERAR y disfrazar esas formas y figuras relevantes.

b.- sombras

Las sombras que son usadas correctamente pueden ser muy efectivas al ocultar una posición, las sombras pueden encontrarse durante la mayoría de condiciones ya sea en el día o en la noche.

c.- siluetas

Las siluetas pueden ser fácilmente vistas en el día como también en la noche.

Un soldado debe alterar el perfil de su cuerpo y su equipo de tal manera de confundirse con el medio ambiente para reducir la posibilidad de que su silueta sea reconocida.

d.- superficies

Los reflejos de luz sobre superficies brillosas pueden instantáneamente atraer la atención y pueden ser vistas desde grandes distancias.

Los objetos que tienen superficies fáciles de distinguir tales como sombreros, lentes, guantes, camisetas de manga larga deben ser camufladas para evitar ser vistas.

e.- intervalos

Los intervalos serán normalmente un factor muy importante cuando son empleados juntos más de un equipo de observación, pero este factor debe ser tomado en cuenta aún cuando se trabaja en un sólo equipo, un equipo de observación debe considerar los intervalos entre los miembros del equipo cuando se mueven hacia un objetivo y en el objetivo o en la posición de tiro, esto dependerá normalmente del terreno y de la situación del enemigo.

f- color

Las diferentes estaciones causan el cambio de vegetación, un soldado debe estar consciente y atento al color de la vegetación, debido a que no podrá contrastar su camuflaje del equipo y armamento con el medio ambiente en el que se encuentra operando.

g.- movimiento

La razón más común por la que una posición es descubierta por el enemigo es debido al movimiento, aunque todos los otros indicadores no se hayan producido, el movimiento puede dar la ubicación de una posición desde lejos.

h.- ubicación

9.- CONDICIONES CLIMÁTICAS Y DEL TERRENO

Deben considerarse los cambios en las condiciones climáticas durante la misión.

SÍ el clima cambia, la forma del terreno en el objetivo puede ser un poco diferente, así como las rutas hacia y desde el objetivo.

10.- TIPOS DE CAMUFLAJE

Los tipos de camuflaje que el soldado puede usar para camuflarse al igual que a su equipo son: Natural y Artificial.

a.- camuflaje natural

Son la vegetación o materiales nativos, que se dan en el área.

El equipo de observadores debe alterar su apariencia usando camuflaje natural, follaje natural propio del área, aplicado apropiadamente es preferible antes que el artificial.

El soldado debe estar atento para cuando este material se marchite.

b.- camuflaje artificial

Es cualquier material o substancia que es producido con el propósito de colorear o cubrir algo para ocultarlo como: red de camuflaje, pinturas de cara, usadas para cubrir todas las áreas de la piel como cara, manos y atrás de la nuca.

Las partes de la cara que son brillantes deben ser oscurecidas, se usan

además tres tipos de material de camuflaje:

1) Camuflaje de Tiras:

Este tipo de camuflaje de tiras es utilizado en áreas boscosas donde la vegetación es tupida y la vegetación de hojas es escasa.

2) Camuflaje de manchas:

Este tipo de camuflaje es utilizado cuando el área es de escasa vegetación o no tupida, pero existe vegetación de hojas.

3) Combinación de los dos:

Este tipo de camuflaje es utilizado cuando nos vamos a mover de un lugar a otro del terreno.

Este tipo es el mejor modelo de camuflaje.

11. CAMUFLAJE PARA EL EQUIPO

El soldado debe camuflar todo el equipo y armamento que usará, de todas maneras no se tiene que interferir o interrumpir la composición y operación de estos.

a.- fusiles

Todo el sistema de armas tales como el fusil H.K., el fusil M-16. el fusil M- 16 con dispositivo M-203, deben ser camuflados para alterar su silueta, el tirador no debe cubrir la mira a tal punto que no pueda apuntar o regular.

El arma del Francotirador puede ser llevada en una mochila o funda de transporte que están hechas con el mismo material del Ghillie Suit, de todas maneras el fusil no estará en condiciones de combate mientras se encuentre en la mochila y funda de transporte.

b.- ópticos

Los ópticos usados por la patrulla u observadores deben ser camuflados para reducir su silueta y evitar el reflejo de la luz

en los lentes, estos pueden ser cubiertos con mallas o medias nylon.

c.- mochilas

Deben ser camufladas con pinturas, tintes, redes, mallas, etc.

12.- MODELO DE CAMUFLAJE FACIAL

El modelo facial puede ser con líneas irregulares a través de la cara para un acercamiento agresivo.

El mejor modelo tal vez es la combinación de rayas y manchas, evitar el tipo de diseños que salen de lo normal con relación al tipo de terreno, las áreas a cubrirse son:

Manos y antebrazos
Cuello adelante y atrás
Orejas adelante y atrás

La cara: la frente	obscurecida
los pómulos	obscurecidos
la nariz	obscurecida
la barbilla	obscurecida
bajo los ojos	claro
bajo la nariz	claro
bajo la barbilla	claro

13.- USO DE PINTURA CAMUFLAJE REMOVIBLE

El arma debe ser camuflado con pintura removible para que los colores sean cambiados de acuerdo a la vegetación y cambios del tiempo.

Esta pintura no afecta a la precisión y el rendimiento del arma, pero no debe ser aplicada en las miras diurnas o nocturnas o en los mecanismos del fusil.

14.- COBERTURA Y ENCUBRIMIENTO

La comprensión y aplicación correcta de los principios de cobertura y encubrimiento más una apropiada aplicación del camuflaje le protegerán de la observación del enemigo.

a.- <u>cobertura</u>

Es la protección natural y artificial contra el fuego de armas enemigas.

La cobertura sea natural o artificial protege del tiro directo del enemigo, le protege parcialmente de las armas tiro curvo, de los efectos de explosivos de granadas, bombas, etc.

Hasta la depresión más pequeña o surco en el terreno prevé cobertura cuando se lo necesita, usado correctamente a 16 cm. de profundidad la depresión puede darle la suficiente cobertura para salvar su vida, para protegerse del fuego enemigo durante el movimiento: utilice rutas para obtener cobertura entre la patrulla y los lugares donde se cree o sabemos que existe enemigo.

1) Cobertura Natural:

- Barrancos
- Quebradas
- Cuevas

2) Cobertura Artificial:

- Surcos
- Paredes
- Muros
- Trincheras

b.- <u>encubrimiento</u>

Es la protección natural y artificial contra la observación enemiga. Su alrededor puede que le provea de un encubrimiento natural y no necesita cambios para usarlo. La patrulla puede crear encubrimiento artificial con distintos materiales o puede mover materiales naturales (matorrales, hojas y hierba) de su ubicación original.

1) Encubrimiento natural

- Hierbas
- Matorrales
- Arboles
- Sombra

2) Encubrimiento artificial:

- Telas
- Red de camuflaje
- Mallas camuflaje

Se debe considerar los efectos del cambio de estación.

c.- <u>principios del encubrimiento</u>

1) Evitar el movimiento innecesario:

Los movimientos atraen la atención, si se mueven pueden ser detectados, los movimientos hacia posiciones estacionarias puede producir que la patrulla quede al descubierto.

Cuando el equipo de observación necesita cambiar de posición debe moverse cuidadosamente, sobre una ruta oculta a la nueva posición, preferentemente durante períodos de visibilidad limitada. Se deben mover centímetros en cada movimiento, despacio y cautelosamente siempre buscando su próxima posición, no olvide; Mantenerse quieto

Los movimientos atraen la atención
El soldado puede estar encubierto cuando está quieto
Son fácilmente detectables si se mueven.

2) Use todo el encubrimiento disponible:

a) Fondo:

El fondo es muy importante, el equipo de observadores o tiradores debe ocultarse para evitar que sean detectados. Los árboles, arbustos, hiervas, tierra, estructuras que dan forma al fondo varían en color y apariencia, esto hace posible que el equipo de observadores o tiradores se confundan con el fondo, el equipo selecciona árboles, arbustos para confundirse con el uniforme y para ocultar la silueta. Los miembros de la patrulla tienen que suponer siempre que el área está bajo observación enemiga.

b) Sombras

El equipo de observadores o tiradores son vulnerables en la vegetación abierta, pero en las sombras son difíciles de observar, la sombra existe en las más variadas condiciones ya sea de día o de noche.

Los tiradores nunca deben hacer fuego desde la línea de árboles, realizarán tiro siempre dentro de los bosques, desde la sombra que proveen los árboles.

3) Permanecer bajo para observar:

Una silueta baja hace difícil para el enemigo observar por eso el equipo de tiradores u observadores tiene que observar desde una buena posición que es agachado o tendido.

4) No exponer nada que brille:

El reflejo de la luz sobre algunas superficies brillantes inmediatamente atrae la atención y puede ser observada desde grandes distancias.

5) Evitar líneas de cumbres:

Las figuras en la línea de cumbre pueden ser observadas desde grandes distancias inclusive por la noche, porque las siluetas paradas se ubican contra la luz del cielo. La silueta formada por una persona hace un buen blanco para el enemigo.

6) Alterar siluetas familiares:

El equipo militar, armamento y el cuerpo humano son siluetas familiares para el enemigo.

El equipo de observadores/tiradores, alteran estas formas utilizando el traje de Ghillie y utilizando otros tipos de camuflaje con formas irregulares, entonces logran alterar desde la cabeza hasta los pies.

7) Mantener Silencio:

El ruido como una conversación puede ser detectado por las patrullas enemigas o puestos de observación.

El equipo militar, armamento debe ser silenciado antes de salir a cumplir cualquier tipo de misión, de esta manera no producirá ruido al caminar o correr.

E.- PATRULLAS -

Durante conflictos pasados en la selva, las patrullas de cuatro hombres han logrado éxitos mediante buenas destrezas en el patrullaje, sin embargo, había casos en que las patrullas eran observadas y el enemigo les permitía continuar su avance porque sospechaban que eran la vanguardia de una fuerza superior.

1.- UTILIZACIÓN DE UNA PATRULLA

Obtener información
Dominar el área
Destruir, hostigar las fuerzas enemigas.

2.- TIPOS DE PATRULLAS

Reconocimiento/vigilancia
Combate
Escolta

a.- Patrulla de reconocimiento / vigilancia:

El propósito es obtener información sin ser descubierto por el enemigo

1) Ubicar las posiciones enemigas
2) Observar la rutina del enemigo
3) Recopilar información topográfica
4) Advertir si llega el enemigo
5) Cubrir brechas en la defensa
6) Dirigir fuego de apoyo de artillería, morteros y aviación.
7) Proveer vigilancia en puntos importantes como puentes, ríos o puntos de concentración de fuerzas enemigas.

No toma contacto con el enemigo, sólo en defensa propia

c.- Patrulla de combate:

1) Para conseguir información, e iniciativa con patrullas agresivas o emboscadas.

2) Para hostigar al enemigo después de un contacto

3) Para perseguir al enemigo después de un contacto.

4) Para atacar y capturar al enemigo.

d.- Patrulla de escolta:

1) Para escoltar especialistas en algún equipo técnico.

3.- PUNTOS IMPORTANTES SOBRE PATRULLAS

Cuando la patrulla se moviliza es necesario recordar que:

Debe usar las señales silenciosas, y bajo el hombro
No marche tan de prisa, el ruido de sus movimientos podrían ir más allá que su visión.
Se cambia el guía frecuentemente.
De las instrucciones verbales en baja voz.
Aproveche los altos para descansar.
Mantenga sus sectores de responsabilidad.
Mantenga las distancias de hombre a hombre con contacto visual.
La negligencia por parte de la patrulla o un miembro de la misma dará al enemigo el aviso de su aproximación, y por eso le dará la oportunidad de realizar una emboscada o tomar medidas ofensivas contra la patrulla.

En algunas áreas operacionales el movimiento de la patrulla será lento y es posible que no puedan recorrer más que 500-600 metros por día por eso tenga paciencia y mantenga su vigilancia.

En las otras áreas (Costa, Sierra, Desierto), la distancia que se moverá la patrulla por día será mucho mayor, pero durante la noche.

F) SEÑALES DE BRAZO Y MANO

Son utilizadas por las patrullas GEK para comunicarse o trasmitir órdenes. Existen señales establecidas para todas las patrullas, pero la patrulla podría coordinar el uso de otras de circunstancia de acuerdo a sus necesidades.

Todas estas señales que a continuación con nombradas deben ser ejecutadas sin producir
ruido ni llamar la atención del enemigo- Las señales deben realizarse con aquella mano que no sostiene la empuñadura del fusil y regresando a ver al compañero para asegurar la comprensión y recepción de la señal.

Recuerde que las señales pueden ser trasmitidas también de atrás hacia adelante si fuera
del caso, por lo cual periódicamente se debe regresar a ver a los hombres de la retaguardia. Las señales establecidas en el GEK son:

l.- ALTO

Puño cerrado a la altura del hombro

2 - AVANZAR

Palma de la mano hacia adelante a la altura de la rodilla

3.- ALARGAR INTERVALOS

Palma de la mano hacia atrás a la altura de la rodilla

4.- OBSTÁCULO

Dedo medio sobre dedo índice

5.- RIO O RIACHUELO

Palma de la mano hacia abajo con movimientos ondulantes

6.- ENEMIGO

Puño cerrado con el pulgar estirado hacia abajo, luego indicar dirección con el

dedo índice

7.- AMIGO

Puño cerrado con el pulgar estirado hacia arriba, luego indicar la dirección con el dedo índice

8.- COMANDANTE

Mano abierta a un costado del hombro

9.- CAMBIO DE DIRECCIÓN

Mano abierta sobre guardamanos superior del fusil

10.- AMENAZA

Mano abierta moviéndose en círculos frente a la cara

11.- PREPARAR EMBOSCADA INMEDIATA

Mano abierta con los dedos separados frente a la cara

12.- DESPLEGARSE

Palma de la mano hacia afuera con movimientos horizontales del antebrazo

13.- MINAS

Palma de la mano hacia abajo, simulando coger una mina A.P.

14.- TRAMPA

Con los dedos pulgar e índice simulando seguir un alambre

15.- NUMERARSE

Mano abierta sobre la nuca

16.- PUNTO DE REORGANIZACIÓN

Dedo índice realizando varios círculos hacia abajo y luego señala el punto exacto

17.- OBSERVACIÓN Y ESCUCHA

Con los dedos de la mano se señala el tiempo para esta acción, luego dedos en V frente a los ojos y la mano a la oreja

18.- REUNIÓN

Puño cerrado con el dedo índice hacia arriba realizando varios círculos.

G.- ASPECTOS SOBRE EL PLANEAMIENTO

Todo soldado del GEK debe estará consciente que el Planeamiento y reparación de cualquier patrulla requiere del 100% de atención, sin importar cual sea la misión o el Teatro de Operaciones. Este será el factor más importante y la clave del éxito.

Por tal razón no servirá de nada el tener a los mejores hombres y el mejor equipo disponible, si la Planificación no es adecuada y durante la preparación no se han ejecutado correctamente las acciones.

1.- RESUMEN EN LA BASE ADELANTADA DE OPERACIONES ESPECIALES.

La Orden de Operaciones y el resumen deben ser explicados en detalle y siguiendo el orden lógico.
Cada hombre debe recibir una explicación minuciosa y tener tiempo para ejecutar su preparación individual y los ensayos con la patrulla completa, antes de salir de la Base adelantada.

Este resumen de la Orden de Operaciones es un P.O.N. y debe contener los siguientes puntos:

- Misión
- Ruta de infiltración y exfiltración
- Duración de la patrulla (en número de días)
- Ubicación de fuerzas amigas más cercanas
- Comunicaciones
- Instrucciones para las próximas 36 horas (explicación)
- Señal de aviso para emergencia
- Estudio del área (cartas topográficas, fotografías y maqueta).

2.- RESUMEN DIARIO

Debido a que las misiones del GEK van a requerir más tiempo para su ejecución que otras patrullas del Ejército, hay la

posibilidad que la información sobre las rutas de la patrulla sean confundidas u olvidadas por algún miembro de la patrulla, ya que la Orden de Operaciones tal vez fue varias semanas atrás. Por lo tanto un resumen diario es esencial que reciba la patrulla al inicio de un nuevo día de patrullaje. Esto debe darse en la Base de Patrulla y debe cubrir como mínimo los siguientes puntos:

- Rutas de la patrulla para el día
- Puntos de reunión en el movimiento
- Orden de marcha
- Santo y seña, contraseña del día

H) RUTINA DIARIA DE LA PATRULLA

Una vez que la patrulla ha iniciado el movimiento. Usted se dará cuenta que la patrulla automáticamente aplica una buena rutina. Esta rutina no cambiará en su contenido.
Excepto cuando se desplaza aplicando una rutina dura. A continuación analizaremos los dos tipos de rutinas que se aplican:

Rutina Normal y
Rutina Dura.

1.- RUTINA NORMAL

La secuencia de la Rutina Normal para una patrulla es la siguiente:

a) Prepare su equipo rápidamente y siéntese sobre la mochila 30 minutos antes de las primeras luces.

b) Realice observación y escucha, en su sector de responsabilidad.

c) Realice un último chequeo del área, borre todas las señales (recoger basura)

d) Explicación del resumen diario

e) Salga de la Base de Patrulla con un ruta de engaño tan pronto como la luz sea suficiente para ver.

f) Una hora y treinta minutos o dos horas después de haber salido de la Base de Patrullas realice un Alto Corto para desayunar y dar el parte de a mañana: se puede preparar comida caliente.

g) Al medio día realice un Alto Corto para almorzar si se requiere.

h) Dos horas antes de la última luz ejecute los procedimientos para la ocupación de una Base de Patrullas.

Í) Sentado sobre la mochila realice observación y escucha.
j) Después de que obscurezca, arme su bohío o posición.
k) Trate de parar de 5 a 10 minutos cada hora de marcha.

En la rutina diaria no olvide el resumen diario a la Patrulla. Esto puede ser realizado en la Base de Patrulla la noche anterior o antes de salir de la misma la mañana siguiente.
Sea cumplidor estricto del tiempo previsto para cada acción en la Base de Patrulla.

Como cualquier otra técnica toma tiempo para practicar y perfeccionar a la patrulla para evitar pérdidas de tiempo. Hasta tanto sería mejor iniciar las actividades temprano y tomar un poco más de tiempo sentado sobre la mochila, antes que salir atrasado forzándose a sí mismo y tomando atajos que le podrían costar la seguridad de la patrulla.

2.- RUTINA DURA

Se utiliza cuando estamos cerca del enemigo y nuestras acciones podrían ser escuchadas por el enemigo.

a) "No cocine, no lave, no se afeite, haga sus necesidades biológicas en fundas plásticas.

b) No utilice caminos o picas.

c) La mochila debe estar con un peso máximo de 25 libras.

d) No corte ramas en la Base de Patrulla.

e) Evite ríos, colinas, quebradas, etc.

f) El arma siempre en la mano.

g) No se quite nada del cuerpo, sólo cuando vaya a dormir.

h) Cuide sus pies, no duerma con los pies mojados.

i) Utilice calzado siempre para descansar

j) Utilice centinela aunque la Base de Patrullas sea seguro.

I.- FORMACIONES

Las formaciones se determinan de acuerdo a la situación y al terreno, normalmente serán en Columna: el guía deberá estar listo para dar la alarma; el intervalo de hombre a hombre será visual siempre.

J.- PROCEDIMIENTOS PARA PATRULLAJE EN OPERACIONES ESPECIALES

Hay varios procedimientos y técnicas que deben aplicarse cuando se está patrullando para minimizar el riesgo de ser emboscados o atacados y aumentar la posibilidad de lograr el éxito- Esos procedimientos y técnicas son las siguientes:

- Puntos de reunión y reorganización
- Pausa táctica
- Alto Corto
- Alto Largo
- Base de Patrulla
- Utilización de abrigos
- Cruce de obstáculos
- Recogida de agua
- Reconocimientos cortos y
- Técnicas de ensaño

El movimiento cuidadoso, las formaciones, la distancia de hombre a hombre y los sectores de responsabilidad deben ser ejecutados normalmente en el patrullaje.

1.- PUNTOS DE REUNIÓN Y REORGANIZACIÓN

Punto de reorganización imprevisto (PRE)
Punto de reorganización de emergencia (PRE)
Punto de reunión de patrulla (PRP)
Punto de reunión de grupos (PRG)
Punto de reunión antes del objetivo (PRO)

a.- Punto de reorganización imprevisto (PRE):

Este es un punto donde la patrulla puede reorganizarse después de un contacto con el enemigo desde un flanco o la retaguardia.

No es escogido con anterioridad, por lo que cualquier miembro de la patrulla puede designarlo y gritará al resto para que se dirijan al P.R.I.

La distancia al P.R.I. está sujeta al terreno, pero debe estar fuera del área de contacto.

Acciones de la patrulla en el P.R.I.:

Adopta seguridad perimetral
Establece el estado de la patrulla
Reabastecimiento de munición y armas
El operador de radio chequea los códigos
Rápida retirada en diferentes direcciones

b.- Punto de Reorganización de Emergencia (P.R.E.)

Son características del terreno fácilmente identificable, generalmente ubicada fuera de la ruta de marcha pero paralela ha esta. Los PRE. Son escogidos durante la planificación y de ellos tiene conocimiento el comando del GEK. Su ocupación se realizará en situaciones de emergencia como: pérdida de las comunicaciones con el comando, necesidad de una exfiltración de emergencia, desmembración de la patrulla luego de haber ocupado el PRI. Y el PR. después de un contacto con el enemigo-

c.- Puntos de Reunión (P.R.I)

Es utilizado después del PRI si algún miembro de la patrulla no ha llegado o cuando el contacto se ha producido por el frente.

- Se designa durante la marcha cada treinta minutos de marcha
- Fácil de identificar
- Útil durante treinta minutos después del contacto
- Los miembros de la patrulla hacen su propio trayecto hacia el PRE

Acciones en el PR:

1. Al llegar a la posición adecuada diríjase hacia la parte interna del mismo, verifique si está seguro.

2. Desde el punto dado cuando fue seleccionado muévase hacia afuera con su acimut y distancia del PR. hasta la ubicación real del mismo.

3. Cuando todos los miembros de la patrulla se han reagrupado en el PR. se debe mover rápidamente fuera del área empleando una nueva dirección.

   De regreso al PR. el primer soldado marca la posición con una marca, ramas o piedras.

4. Muévase hacia afuera con su acimut y distancia.

5. Todos los miembros de la patrulla saben si el PR. está o no ocupado.

6. Si no llega nadie después de treinta minutos quite las marcas.

d.- <u>Punto de Reunión de Destacamentos (P.R.D.)</u>

Se lleva acabo cuando por necesidad, dos o más patrullas del área se reúnen para llevar a cabo una operación (ataque a un campamento, reabastecerse, recibir órdenes, etc.)

El procedimiento que se realizará para ocuparlo es el siguiente:

1. El PRD se debe determinar en la carta

2. Se designa una patrulla para seguridad.

3. la patrulla de seguridad tiene que estar en el área una hora después de hacer sido abierto

4. Inspeccionará el área en busca de señales del enemigo y seleccionará el PR.

5. Reconoce el área del PRD, confirmando rutas de salida y áreas peligrosas.

6. Ubica el área para el equipo para su propia patrulla y una pequeña área de campamento para las patrullas que lleguen al PRD.

7. Despliega al hombre de seguridad, y el comandante identifica a todas las patrullas que entran al PRD.

8. El comandante de la patrulla es el que manda a las patrullas que van ingresando al PRD.

9. La patrulla que llega debe ser instruida, sobre la organización del PRD y sobre la ruta de escape.

Se les ubica en el área de su patrulla y se le da el sector de responsabilidad.

g.- Punto de Reunión antes del Objetivo (PRO)

1. Utilizado para realizar las últimas coordinaciones antes de iniciar las acciones en el objetivo

2. Se oculta el equipo y permanece un grupo de seguridad.

Tiempo de duración de los diferentes Puntos de Reunión:

PRJ Segundos después del contacto
PR. Hasta dos horas después del contacto

PRE Hasta desarrollar la situación o recibir órdenes
PRD Mientras duran operaciones entre varios Destacamentos

PRO Mientras duran las acciones en el objetivo

2.- PAUSA TÁCTICA

Es un alto sobre la ruta de avance que tiene una duración de 2 a 3 minutos y las razones para ejecutarlo son las siguientes;

Chequear la carta y la navegación
Observación y escucha
Posible reajuste de equipo
Tomar agua

Acciones a llevarse cabo:

a) La patrulla adopta la posición de rodillas bajo cubierta

b) Los miembros de la patrulla observan sus sectores de responsabilidad

c) Hay vigilancia absoluta de toda la patrulla

3. ALTO CORTO

Es un Alto para un período de tiempo de 10 a 30 minutos. Por lo tanto se requiere un empleo táctico de la patrulla. Se lo puede ejecutar por las siguientes razones:

a.- Para comer y beber:

Ubique un centinela aproximadamente de 10 a 20 metros de distancia de acuerdo al terreno. Use el sistema de binomios para cocinar.

b.- Para establecer comunicaciones:

El Radio operador.- se quita el equipo y prepara el mensaje con el comandante de patrulla (de claro a cripto).

Los otros dos hombrees se separan y se ubican como centinelas en la dirección de la antena, si se va a usar alambres como la antena dípolo u otras.

La radio no se saca de la mochila hasta cuando el mensaje esté listo para ser trasmitido.

Cuando se confirma la recepción del mensaje, el equipo de radio de guarda nuevamente.

Se destruye el mensaje.

c.- Para realizar necesidades biológicas:

Sáquese la mochila y siéntese sobre la misma dando el frente al respectivo sector de responsabilidad.

Debe ubicarse un centinela mientras otro se desocupa.

d.- Para descansar:

Ubique centinelas y por binomios organice el descanso y los turnos de guardia.

Acciones a ejecutarse:

La patrulla cambia de dirección y se mueve hacia atrás en dirección paralela a la ruta de avance.

Se realiza observación y escucha
Establece una emboscada inmediata
Se ubican los hombres para seguridad perimetral
La patrulla se quita las mochilas, se mantiene puesto el chaleco y las armas listas para usar.
Considere el empleo de minas Claymore.

4.- ALTO LARGO

Todo alto o parada que pase de 30 minutos debe ejecutarse con las reglas propias de una Base de Patrulla.

5.- BASE DE PATRULLA /

Es un sitio en el terreno para descansar y hay cinco fases:

- Selección inicial
- Antes de la ocupación
- Reconocimiento
- Ocupación
- Retirada

a.- Selección inicial:

Seleccione el área en la carta
Considere las horas luz y obscuridad
Considere el terreno y la misión
Llegue a la base de patrulla antes de la primera o última luz
Estado de la luna
De tiempo suficiente para la ocupación

b.- Antes de la ocupación:

Informe a la patrulla sobre las actividades del día
Indique la hora para llegar al punto de campamento
No deje ningún rastro
Recoja agua antes de llegar a la Base de Patrulla
Conozca el PRE y el santo y seña

c.- Reconocimiento:

Evite puntos fáciles de descubrir
Buen camuflaje aéreo y terrestre
Difícil acceso para el enemigo
Ruta de escape fácil
Lejos de animales, agua con fácil acceso
Un camino de enlace
Considere acciones de engaño
Buen sitio es junto a un pantano

d.- Ocupación:

Ocupe la base de la Patrulla antes de la última luz del día y ejecute las siguientes acciones:

Tome una ruta de engaño
Siéntese sobre las mochilas y realice observación y escucha por 5 minutos
El guía y el comandante salen a hacer un reconocimiento corto del área.
El grupo de reconocimiento Índica al resto, la ruta, el tiempo estimado y la señal de identificación.
Al regreso informan al resto de la patrulla sobre el reconocimiento
Se instala las mimas Claymore
Por binomios arme su posición o bohío
Designe centinelas y turnos
Coloque señales de alarma
Disciplina de ruido
Todo el equipo empacado y a la mano
No corte ramas
No fume
Movimientos mínimos
Utilice la ametralladora para cubrir áreas vulnerables
Antes de salir el comandante dará las órdenes (resumen diario) para el día siguiente

Todos los miembros de la patrulla deben reconocer el punto de reunión de emergencia
Todos los miembros de la patrulla deben conocer las rutas de escape y sectores de fuego.

No realice movimientos después de ocupar la posición, el único movimiento es para colocar las minas Claymore.

Manténgase en estado de alerta

Trate de descansar con un uniforme y calzado secos.

d.- Retirada:

Empaque todo el equipo y siéntese sobre las mochilas realizando observación y escucha en sus sectores de responsabilidad 30 minutos antes de amanecer.

No se olvide recoger las minas Claymore
Limpie el área ocupada de huellas o desperdicios
Plan de engaño por diferentes rutas
Salida de diferentes rutas planeadas
Después de una hora y media o dos horas, llamado de radio y desayuno.

6.- UTILIZACIÓN DE ABRIGOS

Ver literal a del numeral 18, referente a Camuflaje, cobertura y encubrimiento.

7.- CRUCE DE OBSTÁCULOS

a) Hace alto la patrulla
b) Guía y comandante salen a reconocer el área
c) Indican ruta de ida y retomo, tiempo previsto y señal de identificación
d) Radio Operador y Enfermero permanecen dando seguridad perimetral
e) Luego regresa el grupo de reconocimiento e informa al resto
f) Se inicia el cruce uno por uno
g) A los dos lados del obstáculo se ponen centinelas mientras se cruza
h) Cuando cruza toda la patrulla se ejecuta observación y escucha

8.- RECOGIDA DE AGUA:

Los siguientes puntos indican los momentos apropiados para recoger agua:

- Antes de entrar en la base de patrulla
- Después de salir de la base de patrulla
- Durante el movimiento

Acciones a llevarse a cabo:

- Seleccione los posibles puntos de agua en la carta
- Registre el área en busca de cualquier señal del enemigo
- El guía deja la cantimplora vacía con el comandante
- El guía de seguridad desde la otra orilla (si es posible)
- El hombre encargado de la retaguardia deja la cantimplora con el otro hombre (RO) y da la seguridad de retaguardia.
- El comandante y el radio operador recogen el agua para la patrulla
- Cuando las cantimploras están llenas, los que están dando seguridad se acercan a recogerlas.

- Si existiera un quinto hombre en la patrulla se le emplearía como centinela extra, cubriendo la mayor amenaza.

9.- RECONOCIMIENTOS CORTOS:

En algún momento el comandante de la patrulla necesitará que se ejecute un reconocimiento por las siguientes razones:

- Encontrar un punto para cruzar un gran obstáculo
- Confirmar la situación del terreno a transitar
- Seleccionar una posible Base de Patrulla

Acciones a ejecutarse con la Patrulla;

- Tome una ruta de engaño
- Seleccione un punto para ocultar las mochilas y ocúltelas (escondite)
- Sólo van dos hombres al reconocimiento, el resto de la patrulla permanece en el punto de escondite de mochilas.
- El Comandante debe explicar las acciones a ejecutarse
- El equipo de reconocimiento calcula el tiempo y hora de retomo
- Confirma la ruta de retomo del reconocimiento
- Cuando el equipo de reconocimiento sale, los otros dan seguridad perimetral del área.
- El grupo de reconocimiento disemina la información del reconocimiento realizado.
- SÍ el grupo de reconocimiento no regresa, el otro grupo prepara una emboscada.

10.- TÉCNICAS DE ENGAñO

Si una patrulla quiere confundir o retardar al enemigo que le sigue. Puede usar ciertas medidas de engaño para conseguir su propósito. Estos métodos son a menudo usados por el enemigo con el mismo propósito. Esas medidas son llamadas Técnicas de Engaño.

a.- Método 1:

Una patrulla sale del camino y se mueve a lo largo de un terreno pedregoso o rocoso. Este es un buen método sino se cruza sobre el musgo que existe en algunas rocas ya que se dejaría una señal de nuestro paso.

b.- Método 2:

En este caso lo mejor será usar un riachuelo que tenga una corriente fuerte con un fondo rocoso. Cuando salga del riachuelo debe tener cuidado de no dejar huellas en los puntos de salida donde debe cambiar de dirección nuevamente.

c.- Método 3:

Todos los miembros de la patrulla salen de la línea de marcha tomando un ángulo de 90 grados y se mueven paralelos uno de otro con una separación dada, luego retoman la formación inicial en columna, salen del último trayecto y se desplazan por un nuevo curso.

Hay otros métodos de engaño que no constan aquí, pero realmente lo único que limita estas técnicas es su propia imaginación, pero los métodos indicados deben mantenerse como una guía ya que son métodos simples y no necesitan demasiado tiempo.

K.- ESCONDITE DE MATERIAL:

La selección del escondite deberá tener las siguientes características:

1. Puede servir por un largo tiempo
2. Para un reabastecimiento posterior
3. Fácil entrada al área
4. Para un inmediato reabastecimiento de las tropas amigas y/o de fuerzas guerrilleras en el área.
5. Debe estar bien oculto.

1. Tipos de escondite:

Para corto tiempo, de una semana a dos años
Para largo tiempo, de dos años a cinco años

a.- Procedimientos:

1) Seleccione un sitio seguro del enemigo, y el tiempo de duración.

2) Este debe estar en un lugar fácil de reconocer

3) Construcción del sitio

4) Debe llevar material de otro lugar, como piedras, ramas, troncos, etc.

5) Embale los materiales, ponga en cajas impermeables

6) Realice el informe (localización con GPS Coord. Rectang.).

b.- <u>Factores que afectan la selección del sitio:</u>

1) Población, puede ser encontrada por ellos
2) Acceso al área puede ser descubierto
3) Cantidad de equipo a esconder
4) Actividades del enemigo en el área, usa inteligencia
5) Duración de escondite depende del tipo de operación.
6) Destino final, el escondite debe estar cerca del área de operaciones
7) El equipo en el escondite depende del tipo de operación
8) Estación seca o lluviosa, no ponga equipo en partes de un río seco.
9) Animales pueden descubrir el escondite, luego desenterrar el equipo.
10) Puntos de referencias deben ser permanentes y de fácil localización.

c.- <u>Preparación del equipo:</u>

1) Protéjalo de la humedad, temperatura, agua, insectos, animales, del enemigo y utilice cajas plásticas impermeables y herméticas
2) Debe marcar todas las cajas por dentro y por fuera
3) Utilice códigos y colores
Rojo Explosivos
Verde Comida
Amarillo Primeros auxilios

d.- <u>Equipo para la construcción:</u>

1. Palas, picos, sierras, machetes y otros
2. Fundas para recoger las tierra

3. Carpas, ponchos de agua

e.- <u>Procedimientos en el escondite:</u>

1) Dos horas máximo en el área, coloque seguridad
2) El reconocimiento lo realiza el comandante y el guía
3) Realice el reconocimiento, seleccione el sitio
4) Coloque centinela al límite del ruido
5) Coloque las minas Claymore
6) La construcción la realizan dos personas y luego son relevados.
7) Coloque los desperdicios en el poncho o las fundas
8) Dibuje un croquis del área
9) Dibuje puntos de referencia o tome fotografías
10) Toda la patrulla tiene que conocer los puntos de referencia y el punto del escondite.
11) Exfiltración, recoja las minas Claymore, luego salga del área.

f.- <u>Reporte del Escondite</u>

1) Referencias, número del mapa, coordenadas del escondite, punto conocido, la fecha y el nombre de la patrulla que realizó el trabajo-
2) Puntos de referencia, la descripción de cada uno
3) Lista de equipos enterrados
4) La vida útil de equipo

5) Número de cajas y el peso de cada una
6) Tamaño del escondite
7) Fotografía, mapas, esquema del área y otras informaciones
8) Rutas de entrada y salida
9) Trampa cazabobo
10) Unidades de medida para las distancias

g.- <u>Anexos y apéndices:</u>

1). Mapa con la ruta y obstáculos
2) Mapa con el esquema general del área
3) Mapas con detalles

4) Croquis de los puntos de referencia conocidos
5) Posición posible del enemigo
6) Clasificación del documento (secreto)
7) Normas a tener en cuenta:
a) Nunca vuelva al sitio a revisar
b) Nunca utilice el mismo escondite otra vez
c) Lleve el material sobrante
d) Todos los miembros de la patrulla deben conocer el informe
e) Cuando recoja las cosas no deje nada

h.- Acciones si el escondite no es encontrado:

1) Confirme si está en la posición correcta
2) Verificación de los puntos de referencia y puntos conocidos
3) Verifique las distancias y el acimut
4) Utilice una sonda para detectar
5) Si es posible lleve un miembro de la patrulla que realizó el escondite

L.- RAZONES PARA QUE DOS PATRULLAS SE UNAN

1.- Para evitar ser descubiertos por el enemigo.
2.- Para hacer una base más segura
3.- Para descansar y reabastecerse
4.- Para reunirse después de navegar por áreas enemigas

a.- Secuencia para reunirse:

Punto de Reunión de Destacamento (PRD)
Selección
Reconocimiento
Informe
Movimiento a la Base de Patrullas
Ocupación
Rutina

1) Punto de Reunión de Destacamento:

a) Es un punto fácil de defender

b) Un sitio bien camuflado

c) Un sitio con salida para el día y la noche

d) Conveniente para establecerse por largo tiempo

e) Debe haber fácil acceso al agua

f) Un lugar con espacio suficiente

g) Con cobertura y encubrimiento

h) Un sitio que no haya árboles secos

i) La distancia de la Base de Patrullas al objetivo no muy lejos

j) No cerca de caminos ni cultivos

2) Selección:

a) Ver sección de la Base de Patrulla.

3) Reconocimiento:

a) Ver reconocimiento de la Base de Patrulla.

4) Informe;

a) Localización, coordenadas, las rutas y un plan de maniobra.

b) Las acciones si hay contacto con el enemigo,

c) Punto de reunión de emergencia

d) Determine la rutina en el campamento

e) Señales, santo y seña, cuerdas de alarma, posiciones de las minas.

5) Movimiento a la Base de Patrullas:

a) Marche con una ruta de engaño

6) Ocupación;

a) Ver ocupación de la Base de Patrulla

7) Rutina:

a) Control para limpiar las armas

b) Horario para comer

c) Horario para planificación

II. TÉCNICAS DE CONTACTO

A.- INTRODUCCIÓN

Cuando se trabaja en patrullas pequeñas y el contacto con el enemigo es inevitable, es esencial que Usted ROMPA EL CONTACTO INMEDIATAMENTE, se reorganice y salga del área de contacto tan pronto como sea posible. Para lograr esto, dispare rápido y con precisión, esto le dará a la patrulla la iniciativa necesaria para reevadirse del enemigo antes de que el mismo pueda reaccionar.

Una patrulla del GEK de doce hombres generalmente tendrá menos poder de fuego que el enemigo, pero cuando se opera en la selva o en un terreno con vegetación tupida, el enemigo no sabrá esto al momento del contacto. Es probable que después de que el contacto se hay producido, el enemigo baje su cabeza (se tienda en el piso), permitiéndole vitales segundos para ejecutar las técnicas inmediatas de contacto.

Las técnicas de contacto se pueden aplicar en Selva, Sierra, Costa o Desierto, lo que varía es la distancia a la que estos se producen y la cobertura y encubrimiento que nos ofrecen. En todo caso las Técnicas de Contacto necesitan ser dominadas por todos los miembros de la patrulla, por tal razón deben ser técnicas sencillas para comprender y ejecutar pero se deben ensayar perfectamente.

B.- PRINCIPIOS DE LAS TÉCNICAS INMEDIATAS DE CONTACTO

El factor fundamental para salir con éxito de un contacto inesperado con el enemigo es la INICIATIVA; en todo tipo de situaciones de contacto las técnicas deben ser empleadas en forma precisa y rápida. Si se logra obtener la iniciativa, una situación desesperada para la patrulla puede transformarse en situación ventajosa. La iniciativa se logra mediante el entrenamiento constante, de tal manera de poder emplear las técnicas en forma casi instintiva

RECUERDE: LA INICIATIVA DEPENDE DE LOS SIGUIENTES PRINCIPIOS;

1. Agresividad

2. Rapidez

3. Disciplina de ruidos, mando y fuego

4. Práctica

D.- TÉCNICAS INMEDIATAS DE CONTACTO

Se clasifican en cuatro tipos:

1. Técnicas para romper el contacto

2. Técnicas de emboscadas inmediatas

3. Técnicas de contraemboscadas

4. Contacto Visual

1.- TÉCNICAS PARA ROMPER EL CONTACTO:

En terrenos con vegetación tupida es posible encontrarse con el enemigo a distancias cortas y en cualquier dirección. Debido a lo espeso de la vegetación no podrá determinar si el enemigo es más fuerte o más débil que su patrulla, sin embargo el contacto debería romperse tan pronto como sea posible. Luego de haber roto el contacto el Comandante analizará la situación y decidirá rápidamente las acciones y órdenes.

Las Técnicas para Romper el Contacto deberían ser practicadas por la patrulla hasta que todas las situaciones posibles tengan una reacción instintiva por parte de los miembros de la misma.

a.- Contacto de Frente con fuego:

1) El hombre guía a la cabeza abre fuego e indica la dirección del enemigo a la patrulla gritando "ENEMIGO AL FRENTE".

2) El comandante de la patrulla se mueve hacia adelante y a un costado del guía. Este momento el guía debe brindar cobertura de fuego. LA VELOCIDAD ES ESENCIAL. El comandante de la patrulla debe tratar de analizar rápidamente sobre el ENEMIGO los siguientes puntos:

El tamaño de la fuerza
Ubicación de los hombres y de las armas
Reacción ofensiva o defensiva.

3) El resto de la patrulla se mueve hacia un flanco, o si el terreno le permite hacia los flancos y toman la mejor posición disponible que tenga cobertura y encubrimiento desde la cual puedan cubrir a los dos hombres de adelante y responden el fuego inmediatamente con tiro de precisión rápido.

Todos deben saber donde están sus compañeros al frente y atrás, mientras disparan. Un error en este aspecto podría ser fatal.

4) Al mismo tiempo el hombre guía, replegará por saltos, cubierto desde atrás por el fuego de sus compañeros hasta alcanzar al hombre de retaguardia.

5) Trabajando en parejas (binomios) la patrulla replegará usando fuego y maniobra, si es necesario hasta que el comandante de patrulla ordene romper el contacto y reorganizarse.

6) Luego del último salto hacia atrás si es posible trate de realizar una base de fuego desde un costado, esto podría permitirle tener una cobertura de fuego hasta el momento de salir al PR.

b.- Contacto en el Flanco o Retaguardia:

1) Las reglas anteriores se aplican en un contacto desde cualquier dirección.

2) En el contacto desde atrás será lo mismo pero al revés de el contacto desde el frente.

3) El contacto desde un flanco será contrarrestado rompiendo el contacto lejos del enemigo, es decir evitando que el enemigo se acerque más; ejecute las acciones en parejas (binomios) como se indicó anteriormente.

Cualquiera de los hombres de la patrulla que vea al enemigo o sea
disparado debe enfrentarlo inmediatamente e indicar la dirección al resto de la patrulla; con su binomio enfrentará al enemigo mientras el resto de la patrulla se regresa para dar cobertura de fuego a los dos que están enfrentando al enemigo, los mismo que replegarán hacia atrás hasta donde está el resto de la patrulla.

4) En el contacto de flanco posiblemente no se pueda replegar en dirección al PR. entonces será necesario aplicar los procedimientos para seleccionar y ocupar un PRI.

c.- Aspectos importantes sobre el PRI y el PR:

1) El PRI es un punto en el terreno que no estuvo designado (ni en la carta ni en el terreno) pero cualquiera de los hombres puede designarlo.

2) Preferiblemente el PRI debería estar aproximadamente a 50 ó 60 metros lejos del enemigo (fuera del Área de Contacto), de acuerdo al terreno y la cobertura existente se

decidirá el punto. Este PRI no será necesariamente sobre
la línea de marcha original de la patrulla (en el caso de ser un ataque desde el flanco o atrás).

3) En el PRE o en el PRI el comandante de patrulla evaluará la situación y ejecutará lo siguiente tan pronto como sea posible:

a) Defensa perimetral del PRI o PRE

b) Establecer el estado de la patrulla (muertos, heridos o desaparecidos)

c) Reabastecimiento de munición y armas (por binomios)

d) Chequeo del equipo

e) Se aplica una nueva dirección en la brújula

4) Si la patrulla no está completa al llegar al PRI o al PRE se debe esperar máximo 10 minutos.

5) Después de haberse movido una distancia considerable desde el PRI o PRE, si la situación táctica lo permite, debería enviarse un mensaje por radio a la Base de O.E. para informar sobre el contacto con el enemigo (pedir extracción o apoyo de fuego).

d.- Equipo:

1) Con la finalidad de que cada miembro de la patrulla pueda continuar operando efectivamente, las mochilas deben continuar cargándose (munición, raciones, vestuario). Pero sin embargo si las mismas están muy

pesadas y dificultan el movimiento de los hombres luego del contacto, entonces deben pensarse en abandonarlas.

2) NUNCA debe la patrulla abandonar la radio; los procedimientos operativos de Operaciones Especiales indican que el radio operador llevará siempre la radio en una maleta o mochila separada pero en la parte superior de la mochila grande, de tal manera que cualquiera de la patrulla pueda retirarla rápidamente si fuera necesario.

3) El chaleco así mismo NUNCA debe ser abandonado.

e.- Procedimiento con Heridos:

Este procedimiento se aplica cuando tenemos heridos luego de un contacto.
Recuerde que los COMANDOS deben recuperar heridos es y será la más alta prioridad y nunca pueden ser abandonados.

1) Si un miembro de la patrulla es herido durante un contacto, su body debe quitarle la mochila y tratar de llevarle al PRE o PRI (reorganización) bajo la cobertura de fuego del resto de la patrulla.

Si es necesario el resto de la patrulla se moverá hacia adelante para cubrir suficientemente al herido.

2) Un miembro de la patrulla puede haber quedado herido sin que la patrulla conozca, en este caso cuando la patrulla se reorganiza y se da cuenta de que tienen un hombre perdido, deben requisar al área desplegados en línea abierta para recuperarlo. Una demora

en esta acción, permitirá al enemigo reorganizarse y capturar al herido.

3) La agresividad y autodisciplina vencerán el día que esto ocurra. Asegúrese de que se hay hecho todo lo posible para recuperar a sus heridos o bajas.

Recuerde que. algún día podría ser Usted el herido.

2.- TÉCNICAS DE EMBOSCADAS INMEDIATAS

Debido a las misiones de las patrullas del GEK compuestas de doce hombres, el contacto con el enemigo será evitado al máximo, siempre que el mismo sea observado previamente. Sin embargo si hay necesidad de ejecutar una emboscada inmediata se debe esperar a tener las condiciones más favorables y se tratará de seguir los siguientes pasos:

1. Si el enemigo es observado, el comandante de patrulla decidirá dónde y cuándo se debe ubicar la posición de emboscada. Una vez en el área escogida la patrulla tomará un cambio de dirección (ruta de engaño) hacia la izquierda o derecha y ocupará una posición de fuego oculta, con las armas sin seguro (Alto Corto).

NOTA: Borre todas las huellas de ruta original y de la de engaño.

2. El comandante de patrulla debe iniciar la emboscada, o como en una emboscada normal si alguien de la patrulla considera que ha sido observado, iniciará la misma. La emboscada debe ser corta y precisa usando tiro rápido.

NO HABRÁ TIEMPO DISPONIBLE PARA REGISTRO.

3. La patrulla saldrá de la posición al Punto de Reorganización.
   La rapidez es muy importante en esta fase, en caso de que el enemigo reaccione y maniobre atacando la posición de emboscada o trate de salirse por los flancos. Aunque esto no se produzca la patrulla debe salir del área inmediatamente.

4. El procedimiento con heridos será igual que en las otras operaciones

3.- TÉCNICAS DE CONTRAEMBOSCADA

Debido a las técnicas de patrulla usadas por el GEK, sería muy difícil que una patrulla sea emboscada en la selva o en un terreno con vegetación espesa, pero si esto se produce sería muy peligroso y delicado.

Sin embargo si una patrulla perdida se mueve cerca de caminos, poblados o deja demasiadas huellas o indicios en el área, entonces las posibilidades de ser emboscados se incrementarán notablemente; más aún esto se producirá cuando están cansados y toman una ruta fácil de infiltración o exfiltración, en este caso el modo de movilización podría ser en cualquier medio o sólo caminando. Nunca se rinda al cansancio y permita que lo localicen.

De todas maneras, si una emboscada se produce Usted debe estar preparado para contrarrestarla con éxito.

1. Los miembros de la patrulla que caen en el área de emboscada, debería. intentar escapar por sí mismos corriendo hacia la posición de emboscada o en sentido contrario gritando "EMBOSCADA HACIA LA IZQUIERDA O DERECHA". Si el terreno es apropiado y el número de enemigos conocido es insuficiente en el área de aniquilamiento, la patrulla debe asaltar la emboscada pero esto dependerá de la situación real que se viva. Nunca intente correr en los sectores de fuego. Nunca intente tomar cobertura en el área de aniquilamiento.

2. Aquellos de la patrulla que no están dentro del área de aniquilamiento deben moverse a un flanco y atacar los flancos de la posición de emboscada enemiga.

   En una emboscada bien preparada y con el enemigo bien ubicado, no será posible asaltar la posición enemiga; pero si podremos contestar el fuego para mantener sus cabezas bajas y si es posible ayudar a salir a quienes cayeron en la emboscada.

3. SÍ es posible reaccione trabajando en parejas (bodys) y rompa el contacto como en las técnicas para romper el contacto.

4.- CONTACTO VISUAL

No en todas las situaciones que se le observe al enemigo será necesario una acción ofensiva sino que en algunas predominará la misión de la patrulla y la necesidad de evitar bajo todo aspecto el contacto con fuego. La patrulla siempre debe evaluar rápidamente la situación ya que pequeñas pero efectivas acciones evitarán el contacto con fuego.

1. PRIMER CASO

En selva o terreno con vegetación tupida el enemigo podría ser observado moviéndose desde cualquier dirección.

a) El miembro de la patrulla que observe al enemigo dará la señal respectiva de brazo y mano indicando la dirección.

b) La patrulla se detiene inmediatamente, reduce al máximo su silueta y dando el frente al enemigo mantiene sus armas listas, atentos al movimiento del mismo.

c) El comandante de patrulla analizará rápidamente la dirección, magnitud, armamento y tipo de fuerza del enemigo.

d) Luego de dejar pasar al enemigo la patrulla esperará el tiempo que el comandante de patrulla considere necesario y tomando una ruta de engaño continuará el movimiento.

2. SEGUNDO CASO

Si el enemigo se estuviere moviendo en la misma dirección de la patrulla, el comandante de la patrulla por seguridad ordenará ocupar una posición para una emboscada inmediata aplicando las mismas técnicas antes indicadas.

a) Si el enemigo pasa sin percatarse de la patrulla se le dejará pasar y luego de confirmar que no existe enemigo en el área continuará la patrulla su movimiento usando una ruta de engaño.

b) Si el enemigo se diera cuenta de la posición de la patrulla o de las huellas, el comandante de patrulla esperará el momento más apropiado para iniciar la emboscada inmediata.

CAPITULO IV

INFILTRACIÓN Y EXFILTRACION PARA OPERACIONES ESPECIALES

Debido a la repercusión que el cumplimiento de las Operaciones Especiales implica, es necesario resaltar la importancia que reviste para la ejecución de una operación especial, el planeamiento detallado y coordinado de los métodos de infiltración y exfiltración que se van a emplear.

Cuando se realiza la planificación para una Operación Especial es necesario considerar los siguientes factores para la determinación del método de Infiltración y Exfiltración más adecuado para cada misión en particular, así tenemos las siguientes :

a.- Cantidad de personal a ser transportado.
b.- Capacidades de defensa aérea del enemigo (Aviación, Radares, A. A. etc.).
c.- Tipo de terreno, hidrografía, clima.

d.- Distancia del Objetivo.
e.- Capacidades de la unidad encargada de la misión.
f.- Capacidades técnicas de las Unidades Aéreas. (Helicópteros).
g.- El requerimiento de Equipo Especial que para la misión se necesita llevar

Una vez detalladas estas consideraciones, procederemos a referirnos en forma individual a cada una de los métodos de infiltración y exfiltración.

1.- INFILTRACIÓN AEREA

Al referirnos a la infiltración aérea, hablamos de todos los métodos realizados utilizando medios aéreos o dispositivos auxiliares de caída o desembarco vertical para llegar a tierra.

a.- Desembarco Vertical (Salto de Banda).

1) Concepto.

Es un método de Infiltración Aérea utilizado para infiltrar tropas especiales con equipos de apertura rápida empleando la banda estática, realizado a baja altura de tal manera que la aproximación de la aeronave no sea detectada por los radares enemigos. Para este tipo de infiltración es necesario determinar que el salto es recomendable realizarlo sobre un curso de agua, ya que es una zona de lanzamiento fácilmente identificable por los pilotos durante el vuelo.

2) Ventajas.

a) Flexibilidad
b) Velocidad de despliegue y precisión para el desembarco.
c) Navegación precisa al Objetivo. (Zona de lanzamiento)
d) Capacidad de transportar equipo adicional al equipo individual.

3) Desventajas.

a) Vulnerables a detección Aérea y uso de contra medidas de defensa.
b) Son afectadas por las condiciones climáticas adversas.
c) El personal puede estar sujeto a sufrir accidentes.
d) Daño o pérdida del equipo.
e) Necesidad de entrenamiento especial.
f) Necesidad de una zona despejada para el aterrizaje.

b.- Salto Libre Operacional.

1) Concepto.
Método de infiltración Aérea el cual consiste en saltos de paracaidistas a gran altura utilizando equipos especiales de navegación para avanzar hacia el objetivo previsto. Según la situación que se viva para la ejecución se pueden usar dos tipos de Salto Libre Operacional:

a) Gran Altura Apertura Alta. (HAHO).
b) Gran Altura Apertura Baja. (HALO).

2) Ventajas.

a.) Difícil de ser detectado por los radares enemigos.
b.) Permite llevar el equipo individual necesario.
c.) La distancia máxima de desplazamiento permite sobrepasar las defensas de las unidades empeñadas a lo largo del L.P.l.

3) Desventajas.

a) El lanzamiento de los paracaidistas deben efectuarse muy cerca de la L.P.I. a fin de evitar ser detectados por los radares enemigos.

b) La distancia máxima de desplazamiento (30 Km.), implica que para objetivos a mayores distancias necesitan planificar una infiltración mixta.

c) El desplazamiento depende de las condiciones climáticas reinantes.

d) Se necesita de una zona de aterrizaje despejada.

e) El equipo que pueden llevar es limitado.

f) Dificultad de reorganización en caso de separarse durante el aterrizaje.

c) Infiltración con Helicópteros.

1) Concepto.

Es un método de infiltración bastante seguro y confiable, siempre y cuando se disponga de las aeronaves adecuadas para este trabajo, las mismas que deben contar con características especiales entre las cuales podemos nombrar a las siguientes:

a) Equipos de navegación para vuelo nocturno.
b) Medidas y contramedidas electrónicas.
c) Autonomía de vuelo superior, etc.

2) Ventajas.

a) Capacidad de vuelo táctico permite no ser detectado por los radares.
b) Permite llevar equipo adicional para la misión.

c) Navegación exacta hasta el punto de desembarco.

d) Facilidad para el desembarco.

3) Desventajas.

a) Se requiere de entrenamiento para vuelo nocturno de los pilotos (Táctico).

b) Limitaciones de vuelo bajo condiciones difíciles de clima.

c) Autonomía de vuelo limitada por la dificultad de Reabastecimiento en vuelo.

3.- INFILTRACIÓN POR AGUA

La infiltración por agua es quizá uno de los métodos más seguros para infiltración y exfiltración que podemos disponer.

La infiltración por agua incluye la utilización de los siguientes medios combinados con el propósito de aumentar la distancia para la infiltración, la seguridad y el tiempo requerido para la operación :

1) Lanzamiento al agua utilizando Aeronaves anfibias o Helicópteros preparados.

2) Utilización de medios acuáticos y submarinos.

3) Empleo de botes de goma pequeños.

a.- Empleo de Botes de Goma.

1**) Concepto.**

Es el uso de Botes de Goma diseñados y equipados especialmente para este tipo de operaciones de infiltración, podemos utilizar botes con motor o a remo, dependiendo de la situación que se esté viviendo (tiempo, distancia).

2) Ventajas

a) Permite llevar equipo adicional.

b) Difícil detección a radares y observación enemiga.

c) Dependiendo de la misión se puede llegar hasta la playa con el equipo en óptimas condiciones de empleo.

d) Permite cubrir largas distancias.

e) Menos influencia de las condiciones climáticas.

f) Permite realizar coordinaciones finales y actualización de inteligencia para la misión.

3) Desventajas.

a) El tiempo requerido para el embarque y desembarco en la playa.

b) Vulnerabilidad para desembarcos en la playa, por las defensas enemigas en la costa, y por los arrecifes.

c) Posible pérdida de personal y equipo que podría darse en él movimiento a la playa.

d) Necesidad de entrenamiento especial.(H .R.)

e) Es necesario equipo especial adicional para impermeabilizar el material.

f) Los efectos del viento alteran las condiciones de la marea- (Aguajes).

b..- Nadadores de Combate.

1) Concepto.

Los Nadadores de Combate son personal entrenado en técnicas de operaciones de desembarco con equipo de superficie (Aletas, chaleco salvavidas), aproximándose generalmente después de ser desembarcados a distancias prudenciales de la costa, para lo cuál necesitarán el apoyo de unidades de superficie o aeronaves.

2) Ventajas

a) Casi imposible ser detectados por la observación enemiga.

b) Pueden llevar equipo adicional para la misión.

c) Pueden aproximarse por lugares de difícil acceso a la playa-

d) Capacidad para evadir obstáculos submarinos.

3) Desventajas.

a) La distancia a cubrir implicará que el inició de la aproximación sea apenas haya obscurecido-

b) Se necesita equipo especial para impermeabilizar el material.

c) Dificultad para mantener la dirección a la playa.

d) Influencia marcada por la condiciones climáticas adversas.

c.- Hombres-Rana.

1) Concepto.

Soldados entrenados y capacitados en técnicas de buceo Táctico, que les permite realizar operaciones submarinas tales como reconocimientos de playa o costeros, sabotajes u otras operaciones según la misión.

2) Ventajas.

a) Difícil detección de radares y sonares enemigos.

b) Capacidad de evadir obstáculos submarinos.

c) Método más adecuado para operaciones de sabotaje a buques.

3) Desventajas.

a) Se requiere equipo y entrenamiento especial.

b) SÍ no se poseen medios auxiliares no se puede llevar demasiado equipo.

c) Ocultamiento y mantenimiento que se debe dar a los equipos una vez alcanzada la playa.

d) Navegación submarina se dificulta por la influencia de las comentes.

e) La obscuridad del agua dificulta la reorganización de los ranas en el agua.

f) La comunicación dentro del agua será limitada a señales convencionales.

4.- INFILTRACIÓN TERRESTRE

El método de infiltración terrestre se le puede considerar quizá el menos adecuado para una Operación Especial, debido a las distancias que se necesitan cubrir, por el tiempo que esto implica y por el material logístico que debería ser reducido notablemente ; este método lo utilizaremos cuando las condiciones para realizar otro tipo de infiltración y exfíltración son adversas-

La mejor opción para aplicación de este tipo de infiltración será cuando las líneas defensivas del enemigo presenten un frente sobre extendido yo por lo tanto tengan las medidas de seguridad adecuadas.

a.- Infiltración a pie.

1) Concepto.

Infiltración realizada por personal en capacidad de cubrir grandes distancias a pie, empleando las técnicas de patrullaje respectivas. (Ver Capitulo de Técnicas de Patrullaje).

2) Ventajas.

a) Apoyo logístico reducido (comida y munición).

b) Se puede obtener información adecuada sobre el tipo de terreno.

c) Flexibilidad para el movimiento y cambios de ruta.

d) Necesidad mínima de coordinaciones.

3) Desventajas.

a) El tiempo que se requiere para cubrir las distancias programadas al objetivo.

b) Vulnerables en caso de contacto con el enemigo.

c) Limitación de la capacidad de llevar equipo especial adicional.

d) Vulnerables a minas A.P. y trampas explosivas.

b.- Infiltración con Vehículos Tácticos Especiales.

1) Concepto.

Es la utilización de Vehículos Tácticos para realizar el movimiento cubriendo largas distancias y por diferente tipo de terreno, respecto de lo cual nos referiremos a continuación a establecer las ventajas y desventajas.

2) Ventajas.

a) Capacidad de cubrir largas distancias en tiempo relativamente corto,(flexibilidad)

b) Capacidad de llevar equipo especial y armamento adicional.

c) El reabastecimento de combustible se lo puede hacer de acuerdo a necesidad.

3) Desventajas.

a) Su avance se vería dificultado por el tipo de terreno.

b) Muy vulnerables a ser descubiertos tanto por observación terrestre como aérea.

c) Pueden ser interceptados por acción de aeronaves enemigas o por Artillería.

d) El cruce de la L.P.I., se lo puede realizar por sectores de defensa sobre extendida, caso contrario se requeriría una infiltración mixta preferiblemente aérea.

CONSIDERACIONES PARA LA EXFILTRACION

Las consideraciones que debemos tener en cuenta para la Exfiltración en general deberán ser las mismas que se analizaron para la Infiltración, pero aquí se debe tomar en cuenta los siguientes aspectos:

1. Nunca la exfiltración (Aérea), se la debe realizar desde el objetivo mismo.
2. La exfiltración siempre iniciará con un movimiento desde el objetivo a pie, y terminará con la utilización de otro medio de transporte (Aérea, marítimo).

Si durante el cumplimiento de la misión se requiere una evacuación o exfiltración de emergencia, o se recibe la orden de abortar la misión se podrá analizar la posibilidad de utilizar los medios Aéreos o marítimos en el punto o lugar en el que nos encontremos.

CAPITULO V

ACCIONES DE COMBATE

RECONOCIMIENTO ESPECIAL

PUESTOS DE OBSERVACION.-

Son posiciones ocultas a la observación enemiga que se utilizan para recopilar la información precisa y actualizada sobre el enemigo, a través de la observación diurna y nocturna. Estos Puestos de Observación deben brindar también protección contra el fuego enemigo.

1.- TIPOS DE PUESTOS DE OBSERVACION.-

Puesto de observación para reconocimiento.

Puesto de observación para vigilancia.

a.- Puesto de Observación para Reconocimiento.-

Permite obtener información del enemigo sobre los siguientes puntos:

Magnitud del Enemigo,
Garitas y ubicación de centinelas,
Puntos d recogida de agua,
Posiciones de ametralladoras livianas,
Rutina del objetivo,
Estado de alerta,
Obstáculos que podrían causar problema para una fuerza de ataque,
Personal en posiciones de defensa,
Cmdo. del campamento u objetivo.
Dormitorios
tamaño y tipo de campamento
defensas (cazabobos, trampas, pungis, claymores, etc.)

b.- Puesto de Observación para Vigilancia.-

Es un puesto oculto que permite informar o dar aviso un aviso oportuno cuando se produce el o los hechos importantes que requiere conocer el mando de la Operación como por ejemplo: en caso de aproximarse un ataque a campamentos amigos; dar aviso cuando una fuerza enemiga llega a su base; los movimientos de las fuerzas enemigas a través de avenidas de aproximación importantes.

c.- <u>Duración</u>

Contra duración. Hasta dos semanas, cuando no necesita reabastecimiento.

Larga duración . Dos meses hasta seis meses o más, se necesita reabastecimiento y relevo de los hombres.

d.- <u>Consideraciones para el planeamiento</u>

Análisis del terreno para seleccionar el mejor sitio.
Debe tener cobertura aérea y terrestre.
Cubierta con vegetación las rutas de acceso.
No tiene caminos ni picas el enemigo en este punto
Radio para comunicaciones si es necesario.
Evite cubiertas aisladas que llamen la atención.
Rutas de escape.
Construya el puesto de observación con mínimo movimiento y poco ruido.
Tipo de Puesto de Observación.
Duración del abastecimiento (reacciones y agua)
Relevo de hombres, como donde y cuando. (PRO-PO, PO-PRO)
Conozca los tipos de climas, frío, calor, seco, lluvioso.

e.- <u>Selección inicial</u>

Haga un estudio de la carta y fotografía aérea si se dispone.
Considere horas luz y obscuridad. ICMN Y FCVN.
Analice el terreno.
Llegue al PRO antes de que amanezca (en la obscuridad.)
Debe tener bastante tiempo para el reconocimiento y construcción.
Informe al Cmdo. de su posición en caso de solicitar apoyo.
Abastecimiento cómo, cuando y dónde.
Otras órdenes que sean necesarias.

f.- <u>Acciones en el Punto de Reorganización antes del Objetivo.-</u>

¿Quién realizará el reconocimiento?, el Comandante, más el Guía.
Informe del Comandante después del reconocimiento.

g.- <u>Fases de construcción</u>

Coloque centinelas en dirección del enemigo.
Acciones en caso de contacto con el enemigo.
Rutina, quién vigila y horarios.
quién dibuja el croquis del punto y del área.
Sistema de letrina.
Rutina dura.
Prepare y revise el equipo.
Disposiciones sobre emboscadas, si es descubierto por el enemigo el puesto.

h.- <u>Equipo para un puesto de Observación</u>

Binóculos.
Cámara fotográfica.
telescopio diurno y nocturno.
Telémetro.
Lentes de visión nocturna.
Radios /2) tipos.
Cartas Topográficas y fotografías del área.
Diario de observación.
Camuflaje de individual.
Agua y comida.
Mina claymore.
Equipo médico.

i.- Movimiento al PRO

Formación de patrulla o Destacamento.
Ruta.
Punto de Reorganización de Emergencia.
Altos.
Obstáculos.
Acciones en caso de contacto con el enemigo.
Plan de engaño.
Acciones en el PRO.
Posibles contactos dentro de los últimos 100 metros.

j.- Reconocimiento.

Lo realiza el Comandante y el Radio Operador (si es posible toda la patrulla)
El Operador revisa la comunicación dentro del Puesto de Observación con la base. (Cuando toda la patrulla esta dentro del P. O.)
Coberturas en el Puesto de Observación.
Buena observación del área enemiga.
Agua para largo tiempo.
rutas de escape.
Toda la patrulla debe conocer el Punto de Reunión de Emergencia. P. R. E.

K.- Ocupación.

Antes de llegar al Puesto de Observación.

Coordinaciones Finales.

Ruta de Ida.
Ruta de Retorno.
Tiempo estimado en el puesto de observación.
Acciones en caso de Contacto.
acciones de Emergencia.
Enlace por Radio.

Santo y Seña.
Etc.

Rutas de Ida y Retorno.
Centinela no debe hacer ruido.
Tares prioritarias:
En el reconocimiento:

Seguridad.
Construcción del P. O.
Observación.
Comunicación.
Descanso y Comida.

En la Vigilancia:

seguridad.
Comunicación.
Observación / Construcción.
descanso y Comida.

Minas claymore (con centinela).
Camuflaje.

l.- <u>Rutina en el Puesto de Observación.</u>

turnos de Guardia y Observación.
Rutinas de los centinelas y observación.
Equipo empacado.
Diario de Observación.
Rutina dura.
Letrinas.
Agua.
Punto de reorganización de emergencia.

m.- <u>La retirada</u>

Coordinaciones Finales antes de salir.
Ruta y retirada diferente de la ruta de entrada.
Equipo empacado.
Disemine la información al personal que quedo en el P. R. O.
De parte en el primer alto al puesto de Mando.

RECONOCIMIENTO CERCANO DEL OBJETIVO
R.C.O
Y
REGISTRO DE AREAS

A.- INTRODUCCIÓN.-

El R. C. O. es esencial de un ataque para obtener información precisa y actualizada para el Escalón Superior. Por lo tanto toda patrulla del G. E. K. debe estar en capacidad de extraer información vital para ayudar al Comandante en su planificación. La diferencia entre un buen reconocimiento y uno mal ejecutado. Podría ser la diferencia entre la vida o la muerte de quienes ataquen ese objetivo.

B.- PROPOSITO.-

El propósito es enseñar a Ud. los procedimientos secuenciales y el método de ejecutar el R. C. O.

C.- LOCALIZACION.-

El campamento enemigo posiblemente esté en áreas seguras, por eso un buen estudio del área en la carta, donde un probable campamento enemigo ha sido informado, ahorrará tiempo y energía a la patrulla en la localización inicial del campamento.

Areas probables para localización son las siguientes:

Cerca de un río, riachuelo o arroyo.

Dentro de una zona montañosa, la misma que podría tener una fuente de agua. El campamento no estará ubicado en la línea de cumbre por razones de seguridad y ocultamiento.

B.- REGISTRO DE AREAS.-

Una vez que una área de alto valor ha sido identificada como la base de un posible campamento enemigo, debe realizarse un registro minucioso por parte de la patrulla con la finalidad de confirmar la ubicación exacta. Hay cuatro métodos principales para realizar esto:

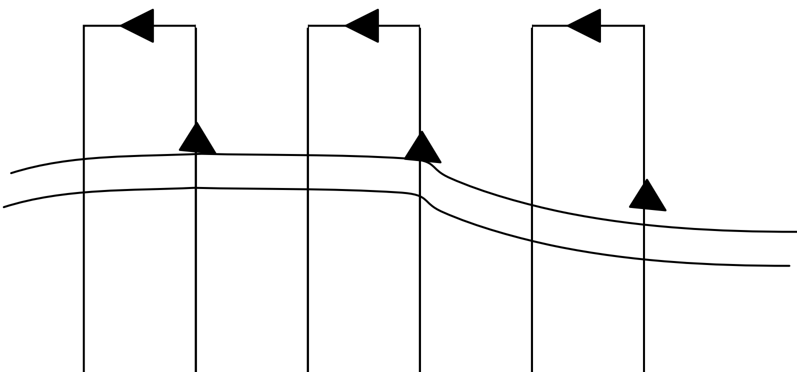
Método de la Caja.

Método de la Línea Base.

Método del Abanico.

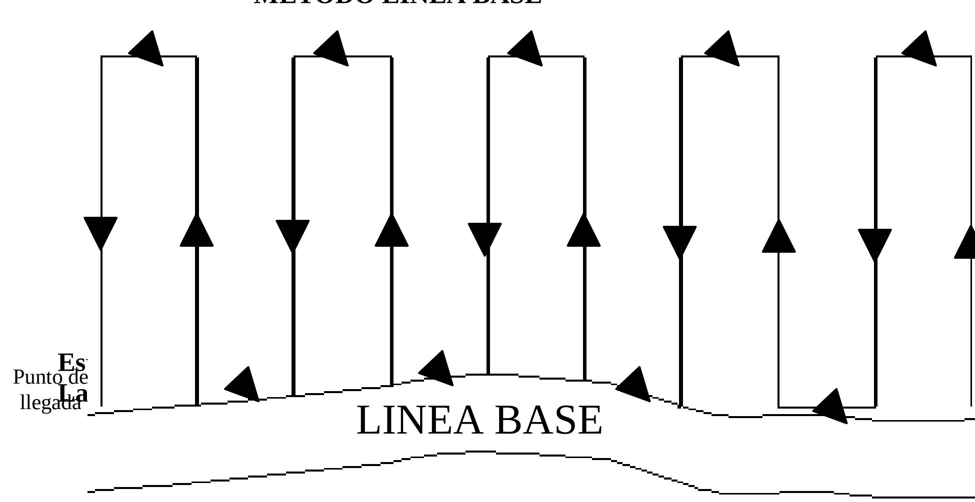
Método de la Línea de Rió.

METODO DE LA CAJA



En este método tiene un punto de salida y de llegada diferentes. Este es un método útil para registrar, particularmente sobre un área grande. La distancia que se debe mover la patrulla normalmente antes de cambiar de dirección es de 1000 mts. La distancia de los cambios de dirección a la izquierda y a la derecha será de acuerdo al terreno y visibilidad, en la selva podría ser de 100 a 200 mts., luego de esto la patrulla tomará su azimut o retroazimut original. Este procedimiento se seguirá hasta que toda el área haya sido registrada en detalle. Cómo este método incluye el cruce de ríos, quebradas y otros accidentes más que el movimiento a lo largo de ellos, hay menos probabilidad de ser emboscados.

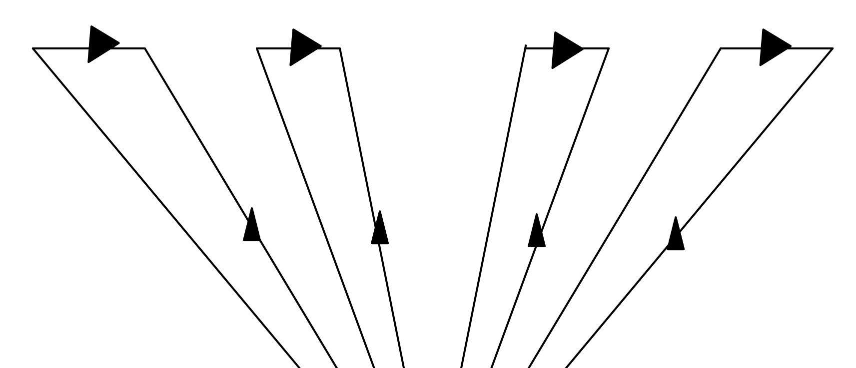
METODO LINEA BASE



Es
La

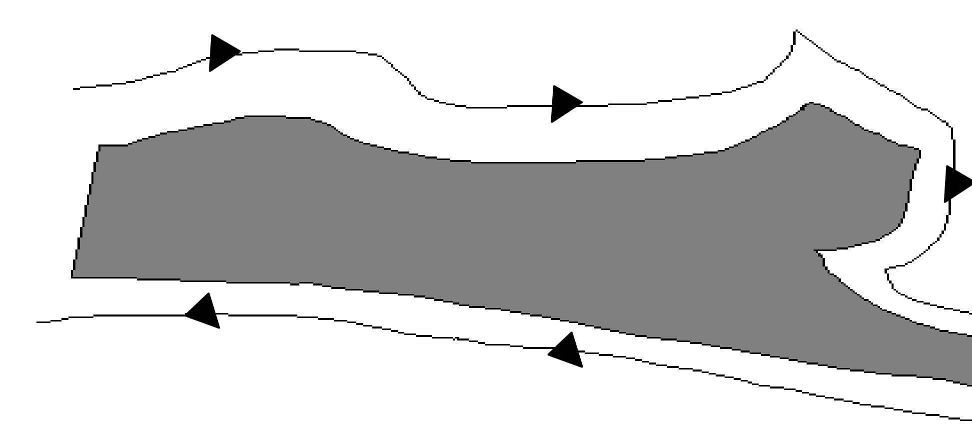
están sobre un accidente característico del terreno como una línea de cumbre, un río o una pica.

METODO DEL ABANICO



En este método la patrulla tendrá el Punto de Salida y el Punto Final en el mismo lugar. La distancia que se moverá estará dada con anterioridad, luego se realizará cambios de dirección a la izquierda o derecha, tomándose posteriormente el azimut de retorno al punto inicial (no es el retroazimut). La distancia de cambio de dirección Izq./Der., será de acuerdo al terreno y visibilidad. Con el método del Abanico se corre peligro de dejar sectores sin registrar por lo cual debe tomarse cuidado.

METODO LINEA DE RIO



de la corriente del río o riachuelo sin olvidar los pequeños afluentes del principal. Este método es utilizado para descubrir indicios o

señales del enemigo en los sectores vadeables del río o, puntos de recogida del agua.

El método de Línea de Río puede ser muy agotador por las orillas pantanosas en la selva, rocosas o sinuosas. El área junto a los riachuelos normalmente es tupida y con mucha hierba lo cual tal vez oculte su movimiento.

Tenga cuidado cuando emplee este método ya que los ríos tal vez están bajo observación del enemigo y podría ser emboscado.

C.- DESCUBRIMIENTO INICIAL.-

La mayoría de posiciones enemigas serán:

Areas seguras y dominantes.

Areas bien definidas.

Fácil de evacuar.

Mediante el registro del área se encontrarán señales del campamento enemigo tales como pro ejemplo picas o caminos como huellas, ruido, basura, olor, etc., cualquier cosa que brinde indicios sobre la actividad enemiga. A esta acción se la denomina descubrimiento inicial.

D.- PUNTO DE REORGANIZACION ANTES DEL OBJETIVO

Una vez producido el descubrimiento inicial, la patrulla inicia la segunda fase, por lo cual designan un punto de reorganización antes del objetivo PRO en dónde se realizará el escondite del material. La ubicación de este punto debe ser:

Fácil de encontrar (para el retorno del grupo de reconocimiento).

Fácil de defender.

Estar bien oculto.

Tener una buena ruta de escape.

Estar a una distancia suficientemente lejos del posible campamento enemigo para no comprometer la misión.

No demasiado lejos del área objetivo, de tal manera de no realizar una marcha larga de regreso para iniciar el R. C. O.

E.- ACCIONES EN EL PRO.-

1. Enviar un informe inicial sobre las señales encontradas:

Fecha y hora del descubrimiento.

Coordenadas del descubrimiento.

Tipo de campamento si se conoce.

2. Selecciona un PRE para el escondite del material.

El Comandante y el guía (puede ser otro) ocultan las mochilas.

La patrulla mejora su camuflaje (redes)

La patrulla confirma las acciones a ejecutar de acuerdo a las señales.

El Comandante coordina con la patrulla las acciones durante el R. C. O.

Ruta de entra y salida.
Tiempo estimado de R. C. O.
Señal de Identificación.
Santo y Seña.
Plan de Contingencia.

El comandante y el guía coordinan lo siguiente:

Ruta de regreso al punto del Descubrimiento Inicial.
Orden de marcha.
Sectores de responsabilidad.
Tareas.

El Grupo de reconocimiento sale del objetivo.

El resto de la patrulla pertenece en el R. C. O. en alerta.

F.- FASES DEL RCO.

El grupo del RCO generalmente el Comandante de la patrulla y el guía deben regresar al punto del descubrimiento inicial. Desde este punto intensificado las medidas de seguridad (observación y escucha) y realizando movimientos semicirculares avanzará en la dirección que indique el indicio encontrado regresando a intervalos irregulares sobre el camino o pica para verificar si el indicio y la dirección siguen correctas. Siguiendo este procedimiento eventualmente le guiará al área del inicio abiertamente, esta podría ser una ruta de entrada y salida, por lo tanto comprometerá a la patrulla en un contacto con el enemigo que esta entrando o saliendo. Una vez que el campamento ha sido localizado, por haberse visto la cerca exterior, los centinelas, o posiciones, estas serán su Primera Prueba. Luego de esto se ocuparán varios puntos de observación al rededor de este en los mismos que se utilizarán a máximo las medidas de ocultamiento y seguridad; es conveniente utilizar la red de camuflaje individual o traje de Ghillie para que mientras el miembro del grupo observa el otro brinda seguridad hacia la parte posterior.

G.- ACIONES EN LA IDENTIFICACION DEL CAMPAMENTO PRINCIPAL.-

Una vez que el campamento ha sido localizado, por haberse visto la cerca exterior, los centinelas, o posiciones, estas serán su Primera Prueba. Luego de esto se ocuparán varios puntos de observación al rededor del objetivo en los mismos que se utilizarán al máximo las medidas de ocultamiento y seguridad; es conveniente utilizar la red de camuflaje individual o traje de Ghillie para que mientras el

miembro del grupo observa el otro brinda seguridad hacia la parte posterior.

Las acciones que se ejecutarán en esta fase son:

Haga una operación y de el tiempo suficiente para completar una observación a los 360° de el campamento, asegúrese de realizar el ocultamiento de las mochilas correctamente sin prisa, dando como resultado errores y un posible compromiso, para la misión.

Confirmar sobre cada prueba la dirección de su PRE en el caso de un contacto.

asegúrese de que su compañero este bien ubicado para cubrir la retaguardia correctamente.

Considere sacarse el chaleco en el movimiento final de su Primera Prueba, este podría ser dejado con su compañero de seguridad de retaguardia.

En cada prueba Ud. debería aprovechar para recolectar toda información relevante sobre el objetivo, pensando siempre en la posibilidad de ataque al campamento, si no existe otra idea.

Ud. no debe esperar obtener la lista completa de información del enemigo, la ejecución del R. C. O. sin comprometer su misión debe ser siempre su propósito principal.

H.- ASPECTOS IMPORTANTES A RECONOCER.

Los siguientes puntos son una guía para guiar su observación:

Número de hombre del enemigo y armamento utilizado.

Magnitud de la fuerza.
Uniforme y vestuario.
Equipo.

Puestos de Centinela.
Puntos de recogida de agua.
Posiciones de ametralladoras.
Rutina de campamento.
Estado de alerta.
Obstáculos que podrían causar problemas a la Fuerza de Ataque.
Resistencias de las Posiciones.
Ubicación del Puesto de Mando.
Ubicación de las instalaciones.
Tamaño y forma de campamento.
Defensas (minas, trampas explosivas, claymores, etc.)

I.- CONSIDERACIONES PARA UN ATAQUE.

Considera reconocer los siguientes puntos, si es probable que se ejecute un ataque:

P. R. (en sitios identificables)
Vías de Aproximación y retirada de Fuerzas Propias.

Posiciones para Armas de Apoyo.
Posibles Posiciones para Puestos de Observación.
Línea de Coordinación Final de la Fuerza Atacante.
Una vez que se ha recopilado toda la información relevante, el comandante de patrulla debe elaborar un informe completo del R. C. O., este debería incluir lo siguiente:
Un croquis de Area.
Un dibujo del Campamento.
Un curso de acción del Plan de Ataque.
Posibilidades de evacuación por uno de los lados y otros frentes.
Toda la información posible.

J.- NORMAS.-

Utilice buen camuflaje y muévase despacio.
Haga un registro detallado.
Trate de realizar un registro de 360° alrededor del campamento.
No se atemorice si cree que Ud. ha sido visto, tiéndase y quédese inmóvil.
No se apresure durante el R. C. O. recuerde el reconocimiento necesita tiempo y paciencia.
No se imagine, reporte hechos, no suposiciones.

K.- FORMA DE REPORTE POR RADIO.

Tan pronto el R. C. O. es completado y Ud. regresa al PRO, se envía un reporte final por radio al Escalón Superior; el mismo que debería contener lo siguiente:

Fecha y Hora en que fue descubierto el campamento.
Coordenadas del mismo.
Tipo de Campamento (improvisado, temporal, permanente, de descanso, de entretenimiento, etc.)
Magnitud del enemigo.
Tiempo de construcción del campamento.
La última vez que fue usado (si es necesario)
Posiciones de defensa.
Equipos y Armas encontradas.
Vías de Aproximación.
Puntos de Observación del Enemigo.
Observaciones del Comandante de Patrulla.

I.- RESUMEN.-

1.- El R. C. O. de un campamento enemigo es una técnica muy difícil y peligrosa, por lo cual si Ud., quiere ejecutar el reconocimiento sin tomar contacto con el enemigo, entonces deberá emplear todas las destrezas de campaña.

La obtención de la información completa no será fácil. por esta razón es mejor obtener solamente un 30% y mantenerse no comprometido (sin contacto con el enemigo) que logra un 100% comprometido.

CAPITULO XXIII

OPRACIONES RIBEREÑAS

21.1.OPERACIONES RIBEREÑAS.

Son Operaciones de control, asalto u hostigamiento en la cual se utiliza la rapidez, sorpresa y el fuego nutrido en objetivos que se encuentran en los ríos o en las riberas de los mismos, pudiendo mejorar su capacidad de rendimiento con el apoyo de patrullas amigas a o largo de la ribera del río y medios aéreos, para evitar ser destruidos, por ser un blanco fácil de aniquilar estando en el agua y a velocidad de patrullaje.

Dentro de las operaciones que se pueden realizar en una operación ribereña son las siguientes:

21.1.1. Puestos de vigilancia y escucha.

21.1.1.1. Definición.

Un puesto de vigilancia y escucha es un estacionamiento planificado o imprevisto en la ribera de un río o en un brazo del mismo, establecido con el propósito de interponerse ante la posición del enemigo a través o a lo largo del río .se debe considerar que se hace necesario cambiar la posición de dicho puesto para que el enemigo no pueda estar prevenido ante su ubicación.

21.1.1.2. Propósito.

- Negar al enemigo el uso de vías terrestres y acuáticas.
- Evitar que el enemigo infiltre hombres dentro o fuera del área.
- Eliminar, hostigar, desorganizar, desmoralizar al enemigo y capturar o destruir sus abastecimientos.
- Obligar al enemigo a cambiar su posición y dificultarle a ubicarse en un lugar más favorable y por lo tanto que se encuentre menos seguro.
- Obtener mayor información lo que puede servir a la inteligencia.

21.1.1.3. Preparación de las embarcaciones.

- Debe estar en buenas condiciones operativas.
- Cubra o pinte los números del casco.
- Pinte de negro las defensas para que no se vean.
- Pinte los cabos de negro o camúflelos.
- Asegure las aletas de aceite, agua y cualquier otro material que pueda caerse o regarse.
- Guarde los trapos.
- Limpiar derrames de aceite y combustible.
- Preparar la antena de la radio para ser cambiada de posición.

- Verificar que el radio operador pueda controlar el volumen de la radio.
- Guardar cualquier otro equipo que pueda estorbar a la tripulación.

21.1.1.4. Selección del área.

- Tratar de obtener la mayor inteligencia disponible
- Tener en cuenta las siguientes condiciones.
  - ⇒ Corriente
  - ⇒ Condiciones de datos luz
  - ⇒ Clima
  - ⇒ Densidad de la selva
  - ⇒ Terreno en las riberas de los ríos
  - ⇒ Líneas de flotación alta/baja
  - ⇒ Tropas del enemigo
  - ⇒ Tropas amigas
  - ⇒ Número de embarcaciones.

21.1.1.5. Establecimiento del puesto de vigilancia y escucha.

- Requiere un alto grado de profesionalismo por parte de la tripulación
- Sentido común para escoger el sitio adecuado
- Paciencia
- Disciplina de ruido
- Rapidez para seleccionarlo
- Hay que tomar en cuenta que el terreno y el ambiente determinar el uso de varias técnicas y tácticas.
- No hablar, no fumar, luces de linternas cubiertas.

21.1.1.6. Condiciones para un buen camuflaje.

- Ocultar todo el equipo militar con pintura, redes o follaje en caso de ser muy visible a larga distancia.
- Entrar en un área con follaje bajo.
- Buscar cuando exista mucho sol la sombra.
- Buscar árboles que se encuentren cerca del agua.
- Buscar arbustos, yerbas o follaje bastante denso.
- Asegure su equipo armas pero que no hagan ruido.

21.1.1.7. En los turnos de guardia.

- Esté alerta
- Mantenga la disciplina de ruido
- No fume
- Use todos los cinco sentidos
  - ⇒ vista

   - ⇒ oído
   - ⇒ olfato
   - ⇒ gusto y tacto
- Relájese
- Hable en voz baja
- Escuche con cuidado de la naturaleza y a los animales
- Muévase despacio

21.2. EMBOSCADAS EN VIAS FLUVIALES

21.2.1. Definición.

Es una trampa planificada en un sitio antes determinado para atacar sorpresivamente tratando de destruir, capturar, eliminar y/o causar el máximo daño a la fuerza que es emboscada.

21.2.2. Propósito

- Destruir
- Eliminar
- Herir
- Hostigar
- Desmoralizar
- Impedir el cumplimiento de una misión
- Distraer o engañar para que descubra una actividad enemiga río arriba o río abajo, ejemplo; movimiento de armas, bases de patrullas, abastecimientos de patrullas, etc.

21.2.3. Clases de emboscada

- Emboscada desde una sola rivera
- Dos o más emboscadas desde una sola rivera
- Emboscadas desde dos riveras
- Emboscada escalonada
- Desde una sola rivera con cables
- Ríos sin salida con cable detrás
- Cable diagonal con mina kleymore
- Minas

21.2.4. Lugares recomendados para realizar una emboscada.-

- En lugares donde hay mucha vegetación

- En lugares donde se puede hacer una retirada fácil
- En canales angostos
- Cualquier lugar es bueno para una emboscada siempre que se utilice una buena iniciativa.

21.2.5. Como evitar una emboscada.-

- Patrullar constantemente
- Estar alerta en todos los movimientos
- Hacer reconocimientos con anticipación
- Navegar con cuidado y precaución sin confiarse que ya a pasado por el área
- Observar la actividad local
- Observar y seguir patrones diferentes de comportamiento en su planificación
- Ausencia de hombres
  - ⇒ En los pueblos
  - ⇒ En el campo
  - ⇒ En las embarcaciones, etc.
- No se acerque a la costa
  - ⇒ En una táctica del enemigo (enfermos, pidiendo auxilio, etc.)
  - ⇒ Pueden haber áreas de abordaje
  - ⇒ Puede haber amenaza de fuego
  - ⇒ Puede haber una nave abordada, con todos los papeles en orden y no tener contrabando pero es el momento oportuno para realizar una emboscada
- Motivos más frecuentes por lo que se queda atrapado en una emboscada
  - ⇒ Pasar continuamente por un mismo punto, a la misma hora todos lo días o siguiendo una rutina de tiempo
  - ⇒ Hacer un itinerario para que salgan y regresen del mismo lugar y a la misma hora.
  - ⇒ Hacer verificaciones por radio apenas salen
  - ⇒ Dejar la radio en su frecuencia o descubierta en áreas donde se encuentren personas ajenas a la actividad militar
  - ⇒ Dejar información importante y cartas a bordo en donde se puede ver personal no autorizado
  - ⇒ Hablar sobre las instrucciones dadas a su personal antes de un patrullaje fuera del área de operaciones
  - ⇒ Establecer puestos de vigía y escucha en un mismo lugar varias veces
  - ⇒ No cambiar las horas de relevo de las embarcaciones
  - ⇒ Establecer limites y patrones de patrullajes fijos para las embarcaciones
  - ⇒ Nunca cambiar y cambiar siempre la dirección del patrullaje después de la búsqueda de la embarcación
  - ⇒ Utilizar siempre el mismo lugar para hacer reparaciones menores

⇒ Cambiar la vigilancia a la misma hora y utilizar la misma cantidad de embarcaciones para el mismo patrullaje
⇒ Las embarcaciones están muy cerca, una a la otra durante las operaciones de patrullaje.
⇒ Hablar en voz alta o hacer mucho ruido
⇒ Prohibir fumar en la cubierta o cualquier otro lugar al descubierto
⇒ El volumen de la radio esta muy alto

21.3. MOVIMIENTOS

Se pueden emplear diferentes tipos de movimientos en las OPERACIONES RIBEREÑAS, estos varían según las misiones, caudal del río, seguridad en la operación, tipo de embarcaciones y el poder de fuego que brinda la embarcación

21.3.1. Tipos de movimientos:

- Alta velocidad
- Baja velocidad
- Saltos sucesivos
- Salto de rana

21.3.1.1. Alta velocidad.-

Normalmente se utiliza en áreas de operación de bajo riesgo las cuales deben tener gran visibilidad, estas se pueden usar casi con todas las formaciones y en aguas conocidas

21.3.1.2. Baja velocidad.-

Se utiliza en todos los niveles de riesgo y puede utilizarse todas las formaciones y en aguas desconocidas o que dificulten la maniobrabilidad.

Dentro de sus misiones pueden ser:

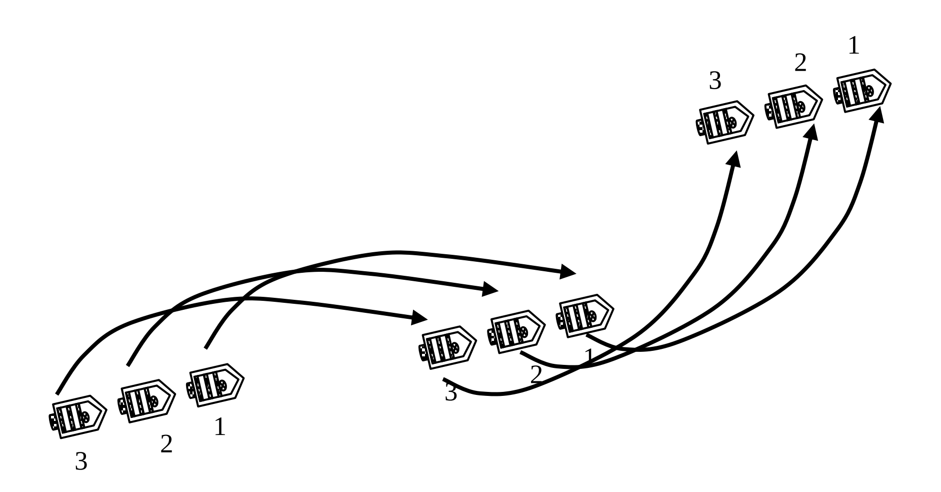
- Reconocimiento
- Recolectar información
- Inserciones y extracciones
- Aproximación a puestos de vigía y escucha, etc.

21.3.1.3. Saltos sucesivos.-

Utilizados en áreas de alto riesgo, pero se restringe la visibilidad, maniobrabilidad, campo de tiro, puede utilizarse con cualquier velocidad, se emplea de la siguiente forma:

- Siempre hay que mantener el contacto visual entre las embarcaciones.
- La primera embarcación se mueve hacia delante y mediante posición defensiva o de seguridad en la nueva área ocupada

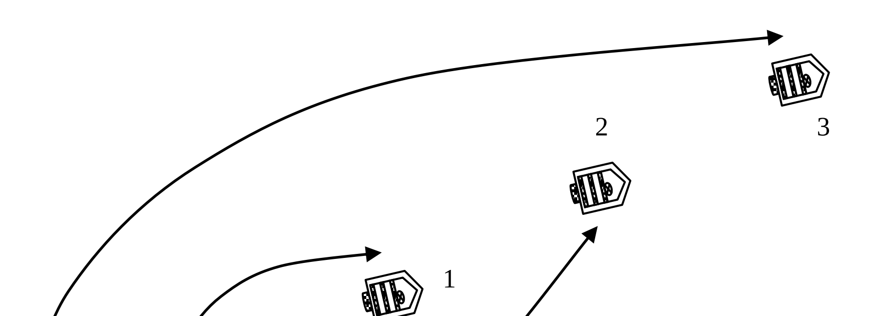
- Las siguientes embarcaciones mantienen la posición mientras la primera se mueve
- Cuando la primera embarcación completa su movimiento, la segunda procede a moverse hasta el sector donde se encuentra la primera y así alternadamente de tal forma que la una cubre el movimiento de la otra.



21.3.1.4. Salto de rana.-

Este movimiento se emplea normalmente con baja velocidad y con las mismas consideraciones que saltos sucesivos. La forma de empleo es la siguiente:

- La primera embarcación se detiene y mantiene su posición utilizando un buen camuflaje y con buenos sectores de tiro, la distancia varia de acuerdo a las condiciones de las riberas de los ríos y las cubierta
- Una vez en la nueva posición la primera embarcación, la segunda embarcación realiza un movimiento hasta sobrepasar a la primera embarcación y ubicarse en la nueva posición
- Cada embarcación se mueve alternadamente a su nueva posición una delante de la otra con el máximo de seguridad



21.3.2. Procedimientos generales de la tripulación:

- Todas las ordenes deberán ser ejecutadas inmediatamente
- Todas las señales (ordenes) deberán ser repetidas por cada embarcación
- Todas las señales deberán ser de adelante hacia atrás
- Asegúrese siempre que la señal que se paso sea comprendida correctamente, sino vuelva a repetir hasta que sea entendida
- Evite en los movimientos cruzarse demasiado cerca por la proa de la embarcación que se encuentra adelante

21.4. FORMACIONES Y MOVIMIENTOS.

21.4.1. Objetivo.

Dar a conocer a los miembros de una tripulación y de una patrulla los conocimientos tácticos básicos para poder realizar o conocer los tipos de formaciones que se deben realizar en un movimiento durante una operación ribereña durante el día o la noche.

21.4.2. Características a tomar en cuenta para realizar una formación.

- Tomar en cuenta que en la ruta no exista, troncos, bancos de arena bajos), piedras, bancos de vegetación cuando el río crece.
- El ancho del río por donde se va a realizar el patrullaje.
- Si el río está con creciente, seco o con poco caudal de agua
- Si el enemigo tiene la costumbre de colocar cables, minas, etc., esto podría ser una trampa.
- Visibilidad y condiciones meteorológicas.

- Rápidos o variaciones de estos, afectados por las lluvias o por la forma del terreno.
- El intervalo entre las embarcaciones normalmente es de 50 a100 metros, pero este variará según la situación y de las características anteriormente señaladas.

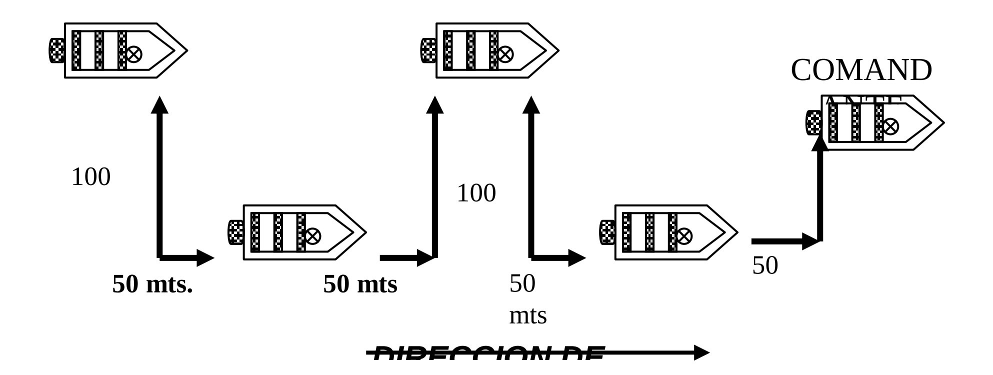
21.4.2. Formaciones.
- Columna
- Columna de hileras
- En línea
- En cuña
- Escalonada (derecha - izquierda)

FORMACIONES EN COLUMNA



21.4.2.1. CARACTERISTICAS.-
- Es la formación básica para un movimiento, las embarcaciones se encuentran una de tras de la otra.
- Facilita el mando y control.
- Favorece a la seguridad
- Tiene gran potencia de fuego hacia los flancos.
- Se puede realizar movimientos con gran flexibilidad
- Se puede pasar rápidamente a las otras formaciones
- Se pueden realizar grandes desplazamientos
- Se puede usar en cursos de agua bastante angostos
- Se pueden realizar inserciones y extracciones con gran facilidad.

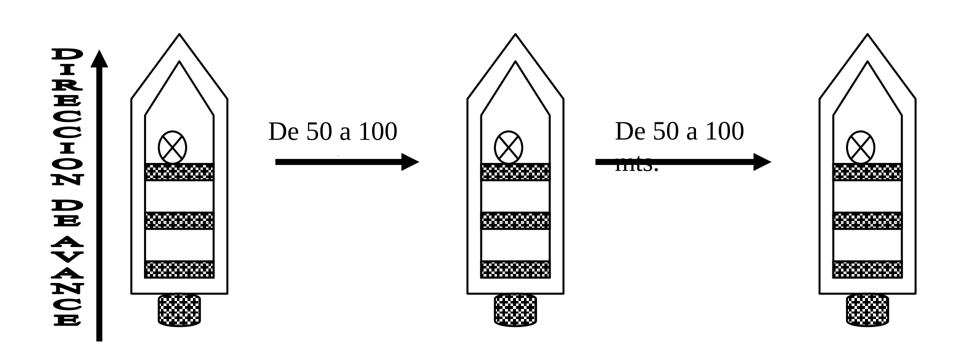
FORMACIONES EN COLUMNA DE HILERAS



21.4.2.2. CARACTERISTICAS.-

- También es considerada una formación básica como la formación en columna
- Facilita el mando y control
- Favorece a la seguridad
- Tiene gran potencia de fuego hacia los flancos y al frente
- Se puede realizar movimientos con gran flexibilidad
- Se puede pasar rápidamente a las otras formaciones
- Se pueden realizar grandes desplazamientos
- Se pueden realizar inserciones y extracciones con gran facilidad
- Tiene mejor observación del área de patrullaje.

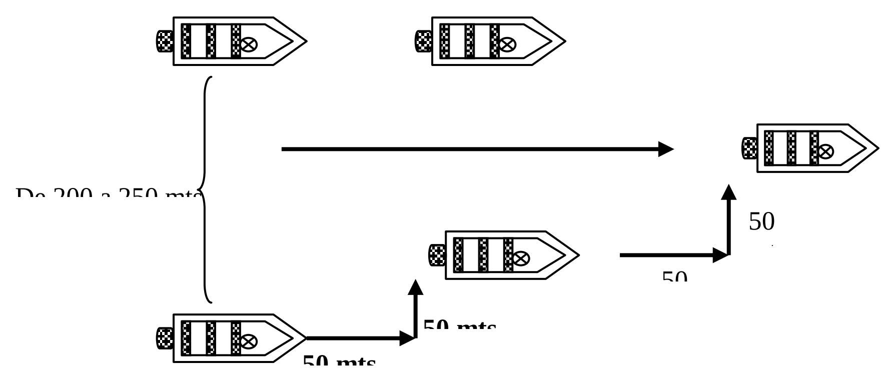
FORMACIÓN EN LINEA



21.4.2.3. CARACTERISTICAS.-

- Es la formación por la cual las embarcaciones se alinean por la proa
- Facilita el mando y control
- Se utiliza en áreas donde hay poco riesgo
- Tienen gran potencia de fuego hacia el frente y hacia atrás
- Se puede realizar movimientos con poca velocidad
- No se puede pasar rápidamente a las otras formaciones
- Se realiza en cortos desplazamientos
- Solo se pueden usar en cursos de agua bastante anchos

FORMACIÓN EN CUÑA

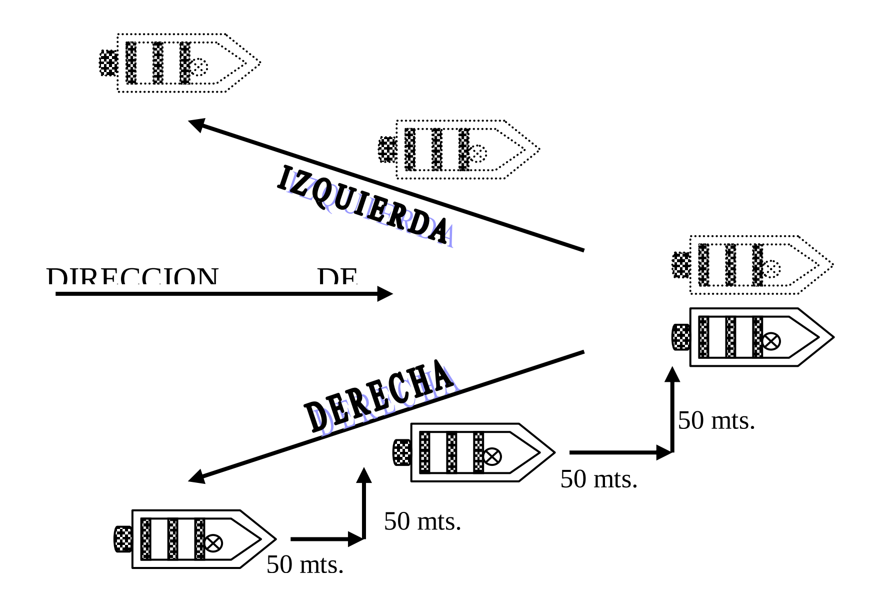


21.4.2.4. CARACTERISTICAS.-

- Utilizada en zonas de medio o alto riesgo
- Facilita el mando y control
- Favorece a la seguridad
- Tiene gran potencia de fuego hacia los flancos, al frente y la retaguardia.
- Se puede pasar rápidamente a las otras formaciones
- Se puede realizar grandes desplazamientos
- Se puede realizar inserciones y extracciones con gran facilidad
- Tiene mejor observación de área de patrullaje

- Necesita un área de trabajo lo suficientemente ancha para adoptar
- No se debe emplear en áreas pequeñas porque pueden estorbar o chocarse entre las embarcaciones.

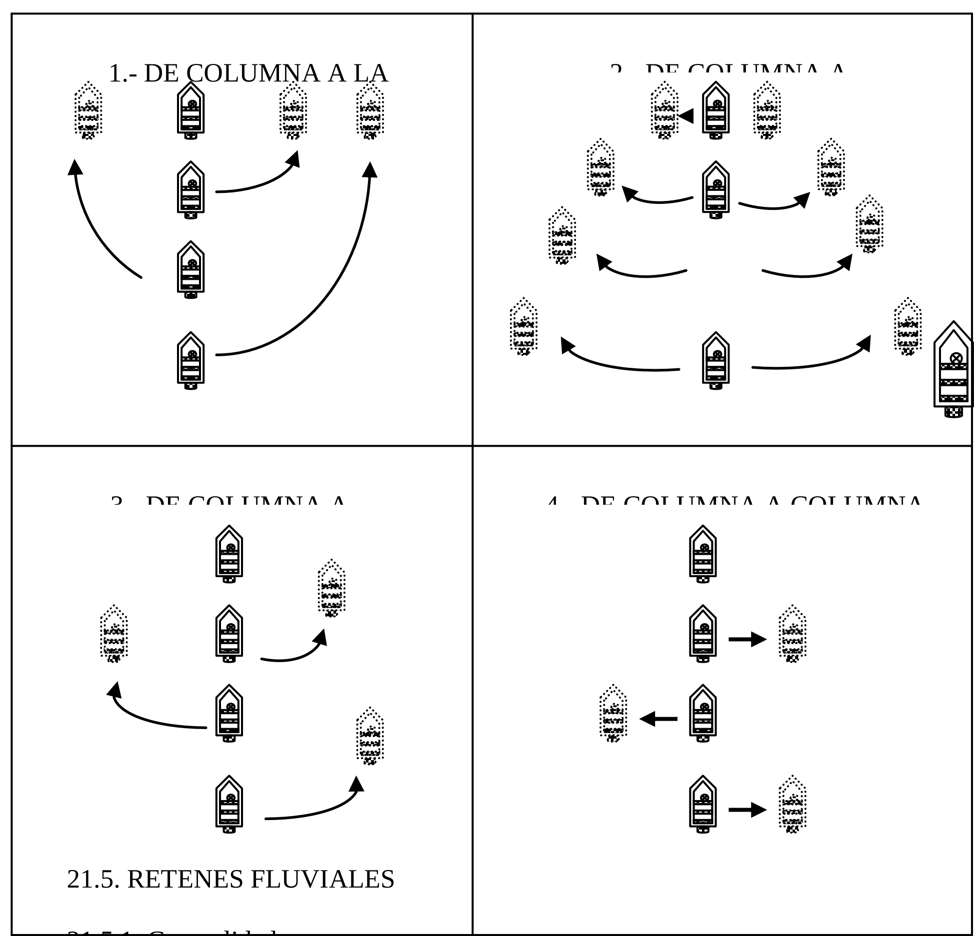
FORMACION ESCALONADA (DERECHA-IZQUIERDA)



21.4.2.5. CARACTERISTICAS

- Utilizada en áreas de cualquier nivel de riesgo
- Facilita el mando y control
- Favorece a la seguridad
- Tiene gran potencia de fuego al lado del escalonamiento y al frente
- Se puede pasara rápidamente a las otras formaciones
- se pueden realizar grandes desplazamientos
- se pueden realizar inserciones y extracciones con gran facilidad
- tiene buena observación del área de patrullaje
- necesita área de trabajo ancho para poder adoptar esta formación
- utilizada en patrullaje de alta o baja velocidad

CAMBIOS DE FORMACIONES



21.5. RETENES FLUVIALES

21.5.1. Generalidades.-

El reten fluvial se constituye en un punto de vigilancia, control y seguridad, que tiene como finalidad dominar el tráfico fluvial, localizado en un lugar dominante, de paso obligado y que preste condiciones apropiadas para detener, arriesgar, y si es el caso de combatir en condiciones favorables frente al enemigo.

21.5.2. Objetivo.

Dar a conocer a la tripulación de dos o más embarcaciones de una manera general como se instala en puesto de vigilancia y escucha en un río o caudal, establecido con el propósito de interceptar e interponerse ante la presencia de embarcaciones civiles o del enemigo. La ubicación y seguridad de este puesto solo estará restringido a cuanta iniciativa le ponga el comandante en la operación. Se debe cambiar constantemente la posición de dichos puestos para que los interceptados (enemigo) no puedan predecir su ubicación.

21.5.3. Propósito.

- Negar al enemigo el uso de las vías fluviales
- Evitar que el enemigo infiltre hombres y productos ilícitos (droga, precursores, armas, munición, etc.), dentro o fuera del áreas en la que operan.
- Eliminar, capturar, destruir, restringir, hostigar al enemigo su aprovisionamiento.
- Recopilar datos de inteligencia que pueden servir al escalón superior.

21.5.4. Preparación de los botes.

- Deben estar en buenas condiciones
- Pinte las partes brillantes de la embarcación
- Cubra con algún material o pinte de negro las defensas de la embarcación para que no se vean
- Equipe con armas, combustible, agua y de todo lo necesario para realizar un reten a las embarcaciones.

21.5.5. Selección del área.

- Obtener información de inteligencia sobre el sector que va a trabajar.
- Tener en cuenta las condiciones hidrográficas que consisten en:
  - ⇒ Corriente (crecientes) y profundidad general del río en que va a trabajar.
  - ⇒ Condiciones de visibilidad
  - ⇒ Clima
  - ⇒ Densidad de la selva
  - ⇒ Terreno disponible
  - ⇒ Tropas del enemigo
  - ⇒ Número de embarcaciones
  - ⇒ Tipo de embarcaciones

21.5.6. Establecimiento del Reten.

- Requiere de un alto grado de profesionalismo por parte de la tripulación y patrulla si la hubiera.
- Sentido común (iniciativa de los que van a realizar el reten)
- Paciencia

- Mínimo de ruido y rapidez para reaccionar
- Terreno y ambiente bien reconocido
- Disciplina de ruido, luces y olores que no sean característicos del sector.

21.5.7. Método.

- Para la ubicación de un Reten Fluvial, el comandante de la embarcación (patrulla) o embarcaciones debe tomar en consideración que el sector escogido sea una parte angosta del río.
- Se necesita que el personal que apostado en una orilla y camuflados.
- Al escuchar el avance de una embarcación y observarla se usará un alta voz o disparos al aire para llamar la atención, acto seguido se le indicará que se acerque a la orilla donde se encuentra la patrulla par ser registrado
- Una vez orillado se procederá a realizar el registro minucioso de los hombres y luego de la embarcación, dando prioridad a los sectores más escondidos, incluyendo las partes internas del motor
- Terminado el registro se procederá levantar un censo al individuo

21.5.8. Material requerido

- Embarcaciones rápidas (ideal tres o más, como mínimo dos)
- Armas de apoyo listas para reaccionar.
- Cuerdas límites de seguridad
- Megáfono
- Flotadores
- Si se dispone de buenos nadadores se les deberá dotar de visores y aletas para realizar un registro rápido del caso de la embarcación
- Esposas para detenidos si los hubiera

21.5.9. Situaciones.

- La primera situación que se presente es cuando el bote a ser registrado se pega a la orilla sin ningún problema
- Cuando la embarcación a ser registrada emprende la fuga sin abrir fuego
  - ⇒ Las embarcaciones que se encuentran apostadas en las riberas del río salen al encuentro
  - ⇒ Las armas de apoyo dispararán al agua dando un aviso al bote
  - ⇒ Una vez detenidos, la una embarcación procede al abordaje mientras la otra embarcación se coloca separada en uno de los extremos de la embarcación detenida dando seguridad al personal que realizó el abordaje, realizada esta maniobra se le conducirá a la embarcación

detenida al sector previsto para el registro y luego continuar con los trámites respectivos.

- Cuando el bote a ser registre emprende la fuga abriendo fuego.
  - ⇒ Las armas de fuego procederán a batir a la embarcación que se da a la fuga
  - ⇒ Los botes de los extremos una vez batida la embarcación y detenida procederán a remolcarla hacia el área de registro
  - ⇒ Se procederá al rescate del personal herido que haya caído al agua.

21.6. INSERCIONES Y EXTRACIONES

21.6.1. Operación ribereña de inserción

Es llevar por un río o canal de agua mediante una infiltración a una unidad militar (patrulla) a un punto determinado, lo suficiente cerca de un objetivo para cumplir una misión sin ser detectado.

21.6.1.1.Consideración que se debe tomar para aplicar una inserción.

- Que tipo de misión saldrá a cumplir la patrulla
- Obtener la máxima información de inteligencia
- Analice el clima y la hidrografía
- Composición y dispositivo de las fuerzas enemigas
- Calculo de combustible según la distancia al objetivo.
- Características de las embarcaciones.
- El comandante de la operación de la inserción debe recalcar a su personal en lo siguiente:
  - ⇒ Punto de la inserción principal y un punto alterno debe ser planificado y deben conocer el comandante de la (s) embarcación (es) y el comandante de la patrulla que va realizar la inserción.
  - ⇒ Cuantas embarcaciones participan en la operación.
  - ⇒ Que embarcación va a realizar la inserción y que embarcación (es) dará (n) seguridad.
  - ⇒ Cuando realicen el desembarco como es la contextura del suelo en ese sitió y como se encontrará el río o caudal de agua (crecido, poco caudal, seco)

21.6.1.2. Condiciones que sé consideran adversas a una inserción.

- Falta de información de inteligencia.
- Desconocimiento de las capacidades de la fuerza enemiga.
- Desconocimiento del área de trabajo.
- Condiciones climáticas adversas.

- Un descontrolado de los medios de comunicación
- Ser detectado en la operación
- Encontrarse con una gran fuerza amenazadora enemiga.

21.6.1.3. Inserción con sembrado.

Es colocar una unidad militar (patrulla), cerca de una ribera la misma que llegará a tierra nadando.

21.6.2. OPERACIÓN RIBEREÑA DE EXTRACCION

Es exfiltrar por un río a un canal de agua a una unidad militar (patrulla) desde un punto ya determinado con anticipación en terreno critico o enemigo, luego de cumplir una misión de reconocimiento o de combate sin ser detectado. Existen dos tipos de extracciones que son:

- Extracción planificada con anticipación
- Extracción de emergencia (misión cancelada, personal descubierto, persecución después del cumplimiento de la misión, etc.

21.6.2.1. Consideraciones a tomarse en cuenta en la planificación de una extensión.

- Que tipo de misión saldrá a cumplir la patrulla y donde.
- Obtener la máxima información de inteligencia.
- Analice el clima, hidrografía y terreno.
- Composición y dispositivo de las fuerzas enemigas.
- Calculo de combustible según la distancia al objetivo.
- Características de las embarcaciones.
- Hora y lugar exacto de la extracción.
- Uso adecuado de las señales de coordinación entre las embarcaciones y la unidad.

21.6.2.2. Peligros mas frecuentes durante una extensión.

- Navegación incorrecta
- Ser detectados.
- Fuerzas opositoras cerca del punto de extracción
- Negligencia por parte de la tripulación.
- Malas condiciones de operabilidad de las embarcaciones.

21.6.2.3. Se realiza una extensión de emergencia cuando:

- Es descubierta de patrulla
- La fuerza opositora es mayor
- La inteligencia a sido falsa
- Se pierde el elemento sorpresa
- La patrulla no fue bien preparada para el cumplimiento de la misión.

21.6.2.4. ACTIVIDAD DE LA TRIPULACIÓN.

Dar a los miembros de la patrulla:

- Características
- Equipo especial de la embarcación
- Armamento
- Compartimentos de la munición y equipo.
- Tipo y uso de radios
- Procedimientos para perdida de comunicaciones de acuerdo al plan establecido y coordinado entre comandantes.
- Ubicación de la tripulación y de los miembros de la patrulla.

D.- TIPOS DE MOVIMIENTOS PARA UNA INSERCION O

